

br. 54

septembar 2012.

play!
z i n e

KLAN RUR

COVER STORY

Transformers: Fall of Cybertron

Spec Ops: The Line

Darksiders 2

Guild Wars 2

Stiže Black Mesa | Ugašen City of Heroes | Novi Call of Juarez | Assassin's Creed StrategySim? | Nema više DRM-a



BROJ 54 – SEPTEMBAR 2012.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:

Nenad Dimitrijević

REDAKCIJA:

Nenad Dimitrijević, Aleksandar Ilić

SARADNICI:

Nenad Dimitrijević, Petar Starović, Dmitar Đ. Aksentijević, Luka Komarović, Bogdan Diklić

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!



U OVOM BROJU...

| PLAY! 54

UVODNIK 3

FLASH 5

13TH PAGE 13

EVENTS 14

• GamesCom 2012 14

PREVIEWS 25

• Painkiller: H & D BETA 25

• FireFall BETA 28

REVIEWS 31

• Spec Ops: The Line 32

• Darksiders 2 35

• TransFormers: FoC 39

• Sleeping Dogs 42

• Guild Wars 2 45

UVODNIK

Nastavci, logoi i još ponešto

Ne smem da garantujem ali mislim da polako stižemo u stari ritam izdavanja i da ćemo već u narednih par brojeva izlaziti na početku meseca, a pod tim podrazumevam prvi-drugi dan u mesecu.

Pored toga, i u ovom broju je povećan broj strana, pa se i tu bližimo standardnom broju od 80-100 strana po broju kao nekada. Mada opet, nekada je format bio dosta manji i skučen, a sad imamo prostora koliko hoćete. Pa bi možda i ovih 40-ak strana stalo u nekih 70-80 u starom formatu. Tu je opet 13ta strana, znamo da bez nje i random hejta na njoj niste mogli pa smo smogli nekako ***** da se ponovo baci na posao i malo mu ga daje po nekim zapažanjima iz okruženja.

A možda najinteresantnija stvar, promenili smo logo. Mi mislimo da je lep, radićemo naravno još na tome ali gledamo da izbegnemo dve stvari po tom pitanju: 1) da ne bude u fazonu starog koji je iako bio solidan, je nekako bio previše generički „kul gejmerski font“ 2) da ne bude neki disko-urbano-pešovanski što je sada moderno i mladi vole. Pa mislimo da smo uboli nešto treće i da je malo elegantnije vizuelno rešenje u pitanju, a opet nije otišlo u neke generičke logo vode. Plus, totalno van tematike logoa, zagledao sam neke matorije logoe iz doba Tita. Tada su baš umeli da pametno naprave logo firme. Zagledajte malo ako imate prilike i videćete. A što se tiče PLAY! logoa, mislim da smo na dobrom putu i da bolje leži uz ovaj noviji format i fontove, plus smo ga malo osvežili bojama (ok, jednom bojom ali i to je nešto).

Sadržaj ovoj broja je masivan. Tu je Gamescom na milion strana, slika i slova. Onda poprilično dosta vesti sa kraja leta u gejming krugovima. Najzad smo i dočekali i nove Darksiderse, nisu loši, a i nove TransFormerse, nisu ni oni loši. Prijatno nas je iznenadio Spec Op. The Line i to na baš neočekivan način, a to je priča. Da su bili svesni toga, mogli su i da porade da gejmplej bude unikatniji. Mada i ovako kako je, nije ni malo loše. A iznenadio nas je i Sleeping Dogs, projekat koji je izašao bukvalno iz binarnog groba i pretvorio u nešto zanimljivo. Da ne pominjem što se pojavio i Guild wars 2, pokupio razne pohvale itd. Ima tu svega i svačega, kažem vam ja, čitajte dalje.

Vršimo servisiranje i Flashovanje **Xbox360 i PS3**

Sređujemo **RR0D na Xbox 360**

Čipujemo **PlayStation2 i Nintendo Wii**

Čipujemo **Nintendo GameCube**

Flashujemo **Sony PSP**



KONZOLA.RS | XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs

Heart of the Swarm beta

Kao što naslov nagovešta, počela je beta za StarCraft II: Heart of the Swarm, multiplejer deo naravno. Nažalost, trenutno je beta u zatvorenoj fazi i samo za testere, par izabranih novinara i par srećnih random pobednika koji su ovako ili onako dobili pristup. Nadamo se uskoro i nekoj otvorenijoj beti uskoro, a ako ste aktivni igrač SC II, postoje šanse da ćete nasumično biti izabrani za učešće u zatvorenoj beti. Opet, prednost će imati aktivniji igrači mada iz Blizz-a navode da se trude da imaju što raznovrsniju grupu igrača i da će birati veoma nasumično, pa se i za betu možete prijaviti preko Battle.net-a. Pored toga, nije najavljen kraj bete za neki određeni datum niti je i dalje poznato kada će Heart of the Swarm zvanično izaći.



Wii U cena.. cene

Izgleda da su procureli cena i datum izlaska novog Wii U-a preko VPD, koji se bave veleprodajom za Amazon. Navodno će se konzola pojaviti 11-og novembra, što možda i nije toliko bitno koliko da će izgleda biti tri verzije konzole, što bi bio novitet za Nintendo koji su uvek izdavali jednu verziju. Možda su neki bandl pekovi ili slično ali cene će biti 250\$, 300\$ i 350\$. Polovinom septembra bi trebalo da se održi najavljivani Nintendo događaj na kojem će se 99% najaviti tačan datum izlaska konzole, a kontamo i neke detalje možda oko različitih cena i verzija.



AC: Utopia

Tačnije, u pitanju je Assassin's Creed: Utopia, a trebalo bi da se pojavi negde na zimu za iOS. "Ali, čekaj, šta je Assassin's Creed: Utopia?" – pitate se vi. A, pa naravno da je AC: Utopia najnovija sim-strategija smeštena u AC univerzum. "Molim?" – vi opet dodajete. Pa da, upravo to, igra počinje tokom kolonijalne ere, a igrač gradi li gradi gradove i prati njihov razvitak narednih 150 godina, sve do revolucionarnog rata. Ima tu naravno i akcije, jer su ti gradovi puni assassina koji imaju svoje mete i navodno će biti i solidnih borbi ovde.



Call of Juarez: the Gunslinger

Izgleda da su procureli cena i datum izlaska novog Wii U-a preko VPD, koji se bave veleprodajom za Amazon. Navodno će se konzola pojaviti 11-og novembra, što možda i nije toliko bitno koliko da će izgleda biti tri verzije konzole, što bi bio novitet za Nintendo koji su uvek izdavali jednu verziju. Možda su neki bandl pekovi ili slično ali cene će biti 250\$, 300\$ i 350\$. Polovinom septembra bi trebalo da se održi najavljivani Nintendo događaj na kojem će se 99% najaviti tačan datum izlaska konzole, a kontamo i neke detalje možda oko različitih cena i verzija.



Greenlight taksa

Kao što ste možda čuli, pročitali i videli, na Steamu se ozvaničio projekat Greenlight, gde korisnici glasaju za igre u bilo kom periodu razvoja koje će se prodavati na Steam-u. Nažalost, pored toga, takođe svako je mogao da doda bilo kakav sadržaj pa su tako nastajali unosi za Half-Life 3, porniće i slično. E pa sad su izgleda rešili da taj problem reše drugačije – naplatom prijava. Tako da od sada ako želite da podnesete vašu igru na glasanje, morate da pljunete 100\$. Opet, kako u Valveu navode, ova mera je striktno zbog trolova i spamera, a sav novac će ići u dobrotvorne svrhe tj. u Child's Play fond.



Arivederči.. um.. DRMerči :S

Ako postoji jedna stvar koju će većina gejmera umeti da prebaci Ubisoftu, to bi bila njihova drakonska DRM zaštita u igrama zadnjih par godina. DRM koji je više problema stvarao legalnim kupcima njihovih igara i neretko zagorčavao život, pogotovo u svom začecu, a jedine glavobolje koje su imali uživaoci krekovanih igara je što su morali da čekaju koji dan duže nego obično na krek i eventualno se malo više potruditi oko instalacije igre.

E pa u Ubisoftu se nešto desilo izgleda i rešili su da ukinu DRM always online zaštitu na svojim igrama i štaviše, tako je već nekoliko nedelja unazad, prećutno. Tu je čak i drugi novitet, a to je da više ne morate da brinete o broju aktivacija vaših UPlay naslova. Sada je dovoljno samo da ih registrujete prvi put i to je to, nema više cimanja. Izgleda da su Ubisoftovci skapirali da ne mogu da idu putem kojim ide Steam, a i Origin i da teraju svoja prekomerna pravila, koja realno nisu ni malo pomogla da se smanji piraterija već samo pritom ometale onoga ko je legalno kupio igru. Pozdravljamo ovaj potez, iako im je dugo trebalo.



Ko krade, taj ima i RE6

Pre vremena su se pojavile original kopije predstojećeg Resident evil-a 6. Diskovi u pitanju su u celom pakovanju, sve regularno za PS3. Posle nekog vremena, Capcom se oglasio i "poverio" Euro-gamer-u da je ukradena mala količina igara za PS3 u Nemačkoj. Igre su se inače prodavale u Poljskoj, a igra tek treba da se zvanično pojavi za par nedelja u prodaji širom planete. U Capcomu vrše temeljnu istragu da utvrde kako je do ovoga došlo, a kopije igre su se već pojavile na prodaju preko eBay-a za veselih skoro 500€, dok instant kupovina će vas koštati oko 1200€.



Broken Sword: The Serpent's Curse

Možda niste čuli, ali pre nekog vremena je pokrenut Kickstarter za novi Broken Sword naslov pod imenom, pa Broken Sword: The Serpent's Curse. I sa 10ak dana do kraja akcije, britanski studio Revolution Software je uspeo da dostigne ciljanu cifru od 400.000\$. Interesantno je da će igra najverovatnije biti i na Android mobilnim platformama, pa će ovo novo Broken Sword izdanje biti osveženje na više nivoa.



FF Turbo kolekcija

Ovako nešto bi češće trebalo da se radi i to pogotovo za sve veće i duže igre tj. serijale. Naime, Final Fantasy dobija ultimativnu kolekciju povodom 25-o godišnjice ove franšize. Pakovanje sadrži sve glavne Final Fantasy naslove od prve igre do FF XIII. Mada, šta to znači bez spiska igara, pa evo i njega:

- Final Fantasy (PS1)
- Final Fantasy II (PS1)
- Final Fantasy III (PSP)
- Final Fantasy IV (PS1)
- Final Fantasy V (PS1)
- Final Fantasy VI (PS1)
- Final Fantasy VII International (PS1)
- Final Fantasy VIII (PS1)
- Final Fantasy IX (PS1)
- Final Fantasy X (PS2)
- Final Fantasy XI Vana Del Collection (PS2)
- Final Fantasy XII (PS2)
- Final Fantasy XIII (PS3)

Ova predivna kolekcija trenutno izlazi samo za Japansko tržište ali sumnjamo da će zapostaviti i nas na "zapadu". Inače cena ovog čuda je oko 400€



Black Mesa!

Ovih dana je na forumu Black Mesa moda za HL2 koji je rimejk prvog Half-Lifea, objavljeno da će posle skoro 8 godina, ovaj mod ugledati svetlost dana 14-og septembra!! Pritom je dodato da je mod i dalje u razvoju ali da su ipak rešili da ovo što je gotovo, a to je većina igre, bude dostupno 14-og septembra. Mi predviđamo da će se totalno nevezano tada srušiti internet od usijanja. Igri će faliti XEN deo i još neki delići.



FF XIII Part whatever

Svečano je najavljen treći nastavak Final Fantasy XIII igre pod premaštovitim imenom – Lightning Returns: Final Fantasy XIII. To je odprilike to, detalja u vreme pisanja ovoga nije bilo sem da će igra biti dosta drugačija i modernija u odnosu na prve dve FFXIII, ali to uvek kažu.



Fortnite beta

Fortnite, ona igra strave i užasa i prva igra u najnovijem Unreal endžinu, dobija zatvorenu betu negde početkom naredne godine. Doduše iz EPIC-a nisu hteli dalje da pričaju o tome i pogotovo da li će biti i otvorene bete u nekoj tamo budućnosti. Ili kako je Klif Blezinski rekao konkretno "Biće odlučeno."



XBLA + Win 8

Kada se pojavi Windows 8, tamo krajem oktobra, već će biti dostupno dosta XBLA igara za download. Neke će čak biti i Windows 8 ekskluzive, a tu su sva velika imena u tom domenu tj. tih downloadibilnih igara, kao što su Rovio, Gameloft, itd. Prvi talas igara sadrži čak 40 naslova i to:

1. 4 Elements II Special Edition
2. A World of Keflings
3. Adera: Episode 1
4. Adera: Episode 2
5. Adera: Episode 3
6. Angry Birds
7. Angry Birds Space
8. Big Buck Hunter Pro
9. BlazBlue Calamity Trigger
10. Collateral Damage
11. Crash Course GO
12. Cut the Rope
13. Disney Fairies
14. Dragon's Lair
15. Field & Stream Fishing
16. Fruit Ninja
17. Gravity Guy
18. Gunstringer: Dead Man Running
19. Hydro Thunder Hurricane
20. IloMilo
21. iStunt 2
22. Jetpack Joyride
23. Kinectimals Unleashed
24. Microsoft Mahjong
25. Microsoft Minesweeper
26. Microsoft Solitaire Collection
27. Monster Island
28. PAC-MAN Championship Edition DX
29. Pinball FX 2
30. Reckless Racing Ultimate
31. Rocket Riot 3D
32. Shark Dash
33. Shuffle Party
34. Skulls of the Shogun
35. Taptiles
36. Team Crossword
37. The Harvest HD
38. Toy Soldiers Cold War
39. Wordament
40. Zombies!!!



Plants vs. Zombies pinball

Da, upravo tako, Popcap i Zen Studios prave zajedničkim snagama Plants vs. Zombies Pinball! Igra bi trebalo da se pojavi za mesec dana, cena nije poznata, niti da li će pored PS3 i Xbox 360 biti i PC verzije.



Gotham City Impostors F2P

Za sve vas koji ste se... pa realno – zeznuli, pre par meseci i kupili Gotham City Impostors, evo loše vesti – postade to free 2 play. A zeznuli ste se jer ova igra nije realno imala kud i ovoliko je jedva izdržala da se plaća. Tako da bacite pogled ovde <http://store.steampowered.com/app/206210>, a interesantno je da od upravo sada, ovoj igri nema traga na Originu. A inače, tu je i razni dlc sadržaj.



Gasi se City of Heroes i Paragon studio

U malo iznenadnom potezu, u NCsoftu dolazi do nekih promena, a pod tim se podrazumeva da su rešili da ugase Paragon Studio i sa njim poznati i nama u RUR HQ dragi (iako ga nismo pogledali bar jedno dve godine) MMORPG – City of Heroes. Najbolje da sami pročitate oficijelnu izjavu:

Farewell, from all of us at Paragon Studio

This morning we announced that Paragon Studios will be taking to the skies of City of Heroes for the last time.

In a realignment of company focus and publishing support, NCsoft has made the decision to close Paragon Studios. Effective immediately, all development on City of Heroes will cease and we will begin preparations to sunset the world's first, and best, Super Hero MMORPG before the end of the year. As part of this, all recurring subscription billing and Paragon Market purchasing will be discontinued effective immediately. We will have more information regarding a detailed timeline for the cessation of services and what you can expect in game in the coming weeks.

The team here at Paragon deserves special praise for all that we have accomplished over the last 5+ years. These developers are some of the most creative and talented people in the gaming industry. By now, we've all been given this news internally, but to anyone who may be reading this message after the fact; know that your hard work and dedication has not gone unappreciated or unnoticed. To any potential studios looking to grow your team; hire these people. You won't regret it.

To our Community,

Thank you. Thank you for your years of support. You've been with us every step of the way, sharing in our challenges, encouraging us to make City of Heroes better, more than everyone else thought it could be. We couldn't have come this far without you. I implore you all, focus on the good things of CoH and Paragon Studios. Don't dwell on the "how" or the "why", but rather join us in celebrating the legacy of an amazing partnership between the players and the development team.

Thank you, and I'll see you in the skies, one last time.

Andy Belford

Community Manager
Paragon Studios.



Marvel vs. Capcom: Origins

Ova turbo kompilacija Marvel vs. Capcom igara će se pojaviti na PSN-u 25-og septembra ove godine, a XBLA varijanta dan kasnije. Cena je 14.99\$ ili 1200 MS poena. Ako kupite MvsC: Origins dobijate i Marvel Super Heroes i Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes



Whore of the Orient

Ne, nije u pitanju nova Final Fantasy igra, u pitanju je odmah-posle-LA Noire najavljeni naslov iz Team Bondi-ja, pa potom veoma zaboravljen naslov. Ispade da je igra itekako u izradi, a u Team Bondiju su se popravile stvari izgleda na bolje od kada su se spojili sa (tačnije – ih je pripojio) KMM Interactive. Detalja o igri nema puno, a na sajtu ima kraće objašnjenje i pozadinska slika. Pa možete baciti pogled svakako tamo na <http://www.teambondi.com>, a opis igre na sajtu kaže sledeće:

Shanghai, 1936. Whore of the Orient. Paris of the East. The most corrupt and decadent city on the planet, where anything can be had or done for the right price. Plaything of Western powers who greedily exploit the Chinese masses. Boiling pot of Chinese nationalism, with the Kuomintang ruthlessly trying to suppress Communism and the labour movement. Home to the International Police Force, a group of Western cops hopelessly trying to keep the lid on and keep the peace. From the development team who brought you L.A. Noire and The Getaway, along with the Academy Award winning film production team of Kennedy Miller Mitchell comes a completely new and original IP being developed for next generation games consoles and PC.

The Getaway, famous for its photo-realistic look, strong narrative and uncompromising gameplay style, sold over 4 million units on the PlayStation 2. The release of L.A. Noire set the quality bar even higher selling over 5 million units. L.A. Noire was critically heralded as a breakthrough for interactive storytelling and was the first game ever to be invited to be shown at New York's world renowned Tribeca Film Festival. L.A. Noire has gone on to become the UK's fastest selling original IP – a title previously held by The Getaway – and a worldwide number one hit. Using award winning animation technology to capture every actor's facial performance in astonishing detail, L.A. Noire combined breathtaking action with true detective work to deliver an unprecedented interactive experience.



Journey artbook

Odlični JOURNEY, igra za PS3 u kojoj vodite lika kroz, um, pustinju, život, kako već ko gleda na to i u kojoj igrate sa drugim igračima, bez ikakve komunikacije će uskoro dobiti artbook. I slažemo se, ovo je jedna od boljih igara u poslednje vreme i totalno zaslužuje ovako nešto. Artbook izlazi u septembru negde, a kupci istog će dobiti i vaučer za besplatni download saundtreka igre na PS3.



Novi MGS plus MGS film



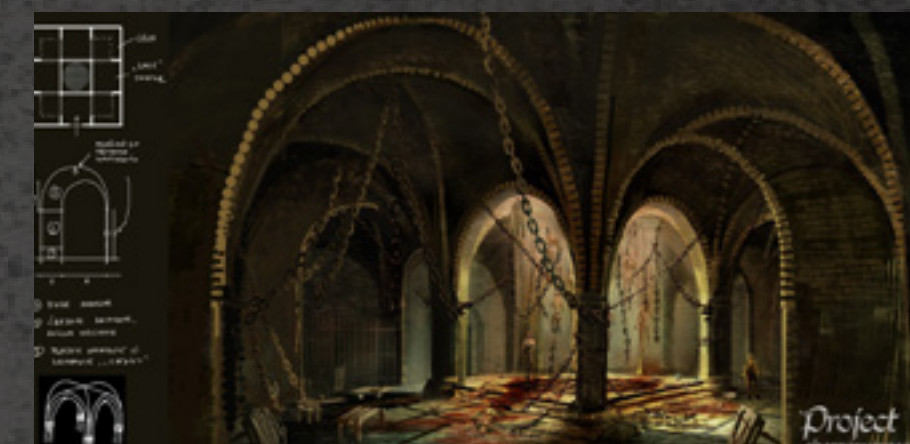
I najzad je održana 25-o godišnjica Metal Gear serijala, a Kojima nam je predstavio svašta. Nešto očekivano, nešto i neočekivano. Najbolje da pođemo od novog metal Gear Solid-a pod imenom Metal Gear Solid: Ground Zeroes. Da, u igri vodite Snejka, radnja igre nije poznata niti kada se odigrava, jedino da Snejk izgleda mlađe i da će igra biti open world. Nažalost, Konami je zabranio snimanje i fotografisanje ali su par slika procurele u javnost plus svi prisutni su uglavnom bili oduševljeni novim Fox engineom, atmosferom i veličinom igre. Kojima je naveo kako redefiniše stealth žanr koji su u Kojima Productionsu tokom ovih godina toliko usavršavali i da igrač će imati mnogo više opcija ako omane u stealth misiji. Interesantno je da je demo prikazan na PC-ju! I da će se igra razvijati i za PS3 i XBox 360 ali i za novije generacije konzola. Takođe je zanimljivo da igra inače na ovoj generaciji hardvera izgleda baš, baš dobro, pa se nadamo da će PC verzija biti i realnost, a ne kao sa nesrećnim Revengeanceom koji je najavljen i za PC, pa kad su prebacili igru u Platinum Games, PC platforma je dobila pedalu.

Drugo iznenađenje, izgleda da Metal Gear Solid film ipak nije umro. Šta više, Kojima je najavio da je produkcija filma na putu i da će naravno ceo projekat biti pod zastavom Columbia Pictures-a, čiji je vlasnik SONY. Lepa vest je da će producent biti Avi Arad, čovek koji nam je doneo mnoge stripove na veliki ekran, tako da je to ogroman plus za ceo projekat. Naravno, sem tih površnih detalja, nije mnogo poznato ni kad će biti filma, a opet, imajući u vidu koliko stvari u Holivudu propadaju redovno, možda ga i ne bude u skorijoj budućnosti.



HAWKEN i Oculus Rift

Da, predstojeći mecha hajpovani HAWKEN će kada se pojavi u decembru, podržavati predstojeći stereoskopski 3D surround itd. VR dodatak pod imenom Oculus Rift koji razvija Džon Karmak (tj. jedan od ljudi koji ga razvija, ali je on naravno najpoznatiji), bogotac DOOM serijala. Navodno će igrač pomoću Oculus Rifta moći da razgleda po unutrašnjosti kokpita svog mecha, nezavisno od toga na koju stranu gleda mech. Kul, zar ne? Samo se nadamo da taj vražiji Oculus Rift neće koštati bubreg i po.



Project Hell

Ne, nije u pitanju inicijativa nove vlade Srbije, srećom u pitanju je nešto bolje iz nečeg i ne tako dobrog. Ako se sećate Dead Island-a, prvo će vam na pamet pasti onaj prekul trejler za igru koji nas je sve kupio i prevario posle, jer se odmah posle toga setite da je igra prosečno bezveze. E, pa u izradi je prototip moda za Dead Island, pod imenom Project Hell u Techlandu i u pitanju je hack n slash iz prvog lica smeštenog u neki fentazi fazon. Igra/mod se radi za PC valjda, nije pojašnjeno u ovom trenutku. Sajt je sharpenyouraxes.com a tu su i dva-tri skrinšota.



KEEWAY
MOTOR

**Rešenje za
letnje vrućine
i svakodnevne
gužve!**



Najopasnija osoba na internetu

Šta mislite, ko je trenutno najopasnija osoba na internetu? Možete li uopšte da odgovorite na to pitanje i da ga, zapravo, uopšte razumete? Da li je to neki terorista koji cilja samo surfere? Da li je to neka osoba koja se zove slično kao neki poznati krimos pa ga samo zato vijaju? Ne, daleko ste od tačnog odgovora. U pitanju je – Ema Votson! Da, ona nekada mala devojčica, sada skrivena želja većine muškaraca, ujedno glavna junakinja filmova o Hariju Poteru. Upravo iz ove želje da o njoj saznaju „nešto više“, simpatična Ema je trenutno najopasnija osoba na internetu jer pretraga za njenim imenom ima čak 12% šanse da vas odvede na lažni internet sajt koji za cilj ima da vam na računar ubaci virus ili pokupi važne podatke. I to samo ukoliko tražite njeno ime i prezime. Procenat se podiže na neverovatne visine ukoliko imenu i prezimenu prirodate već dobro poznate termine „nude pictures“ i tome slično.

Sve ovo objavio je McAfee koji redovno prati dešavanja na internetu u sferi sigurnosti. Ova godina je inače i prva kada u Top 10 nema niti jednog muškarca. Džimi Kimel „dovukao se“ do pozicije broj 20. Na drugom mestu je šampionka 2009. Godine – Džesika Biel a u listi je i Kameron Dijaz koja je 2010. Ponela laskavu titulu. Doduše, voleo bih da mi neko objasni zbog čega bi ona bila ikome zanimljiva, no, ajde, ukusi su različiti. Listu još popunjavaju i Eva Mendez, Selena Gomez, Hali Beri (?), Megan Foks, Šakira, Selma Hajek i Sofija Vergara. U Top 10 je i Hajdi Klum, prošlogodišnja „opasnica“.

Među sportistima, najveći procenat šanse da navučete neki virus sa sobom nosi Endi Marej, pa posle recite da ukus ljudi sa ostrva nije u najmanju ruku čudan.

Inače, zaista prava opasna osoba na internetu je i Vitali Borker, amerikanac koji drži sajt za prodaju naočara putem interneta. Vitali je osuđen u Nju Jorku na četiri godine zatvora i cifru od 100.000 dolara zbog jednog krajnje jednostavnog razloga. Naime, on je ljudima koji su se žalili na kupljene naočare slao zvanične odgovore u kojima im je govorio da će ih – silovati i ubiti. Preko 200 ovakvih odgovora nezadovoljnim klijentima poslao je Vitali a njegov advokat sve je to pripisao zavisnosti od alkohola i marihuane.

I za kraj ove svojevrsne internet rubrike u okviru trinaeste strane, recimo i da je preko 100.000 korisnika Google Chrome pretraživača prevareno od strane fejk plug-inova koji bi navodno trebalo da blokiraju Timeline na Facebook-u. Umesto toga, oni su korisnicima pokupili sve podatke, šifre, adrese, otvorene tabove i arhive posećenih sajtova. Njima ne treba Ema, ovi sami znaju da se „srede“.



Autor: Milan Đukić

GAMESCOM 2012

Malo novog, malo starog

GamesCom, ponovo se srećemo...

DAN PRVI (Dan 0)

Početak teksta trebalo je da bude nešto kao "Eh taj GamesCom, krenuo je da propada". Međutim, to bi bilo skroz neprikladno imajući u vidu da je i prošlogodišnji tekst započeo sličnom konstrukcijom. Neprikladno možda, ali neprecizno – nikako. Doduše za razliku od 2011 godine kada smo tek po dolasku u Keln primetili da stvari ne idu baš najbolje, ove se taj osećaj, moguće upravo zbog prošle godine, nalazio u vazduhu još dok je simpatična i pomalo smorena stjuardesa objavljivala da joj je neizmerno drago što smo leteli Austrian Airlines-om (product placement!) sa facom na kojoj je manje emocija nego na licu Majkl Fasbendera u Prometeju.

Dva potencijalno najveća iznenađenja su nedolazak Microsofta i Nintenda. Iako je najavio dosta interesantnih stvari proteklih meseci, Kinect naslova, uvezivanja sa Windows 8, Windows Mobile gaminga i slično, najpoznatiji Redmondovac nije se pojavio na GC-ju.

GamesCom ekipa je ove godine otišla čak i korak dalje pa je od jedne hale napravila "zabavni deo" u kojem se igra fudbal, vozi karting i bajsevi, igra ping-pong a postoji i mogućnost da, kao na muzičkim festivalima,

zakupite prostor za svoj šator i tako kampujete svih dana GamesCom-a. Taj "kamping" deo ujedno je i zaista interesantan, ali se podjednako uspešno može organizovati na poljani, na sajmu opreme za kupatila ili ispred Doma zdravlja.

Dva potencijalno najveća iznenađenja su nedolazak Microsofta i Nintenda. Iako je najavio dosta interesantnih stvari proteklih meseci, Kinect naslova, uvezivanja sa Windows 8, Windows Mobile gaminga i slično, najpoznatiji Redmondovac nije se pojavio na GC-ju. Jasno je da je Xbox360 sada dosta stara konzola, ali MS ima u svom rukavu nekoliko naslova i Kinect mogućnosti da je nedolazak dosta nejasan. Nintendo je iz godine u godinu kasnio sa prikazivanjem stvari na GamesCom-u, pa je tako posle E3 sajma 2010 "zaboravio" da ponese Nintendo 3DS u Keln, a prošle su isto učinili sa WiiU. Valjda su ove zaključili da je najbolje da uopšte ni ne dođu.

Pored toga, hajde odmah da prospemo pasulj i kažemo i šta su glavni hitovi sajma, pa da teramo dalje. Pre svega, multiplayer a specifično MOBA naslovi, kopije i polukopije (ali i originali) LoL-a, HoN-a i ekipe, a još više od toga – mikrotransakcije u igrama. Sada će vam najveći broj kompanija ikada ponuditi da putem njihovih servisa naplaćujete stvari u svojim igrama, ali i da putem njih dovedete igrače (koji će potom plaćati za sitne dodatke). Stoga, ne samo da postoje takve kompanije već su i izdavači očigledno poručili dizajnerima igara da se koncentrišu na sve mogućnosti

plaćanja. Takođe, primetili smo i povećanje first person shooter naslova u svim varijantama – singleplayer, multiplayer, online itd, što nas posebno raduje, jer su FPS-ovi iznova "novo crno" ali to poziva i na oprez jer je mnogo loših proizvoda.

Iznova, kao i prošle godine, najveći broj naslova su nastavci već postojećih igara ili "restartovanja" franšiza, pa je teško naći nešto potpuno originalno.

Možda jedini deo koji odoleva krizi makar sudeći po prostoru i broju zainteresovanih jesu raznorazni turniri poput ESL i WCG koji godinu za godinom nalaze svoju publiku u halama GamesCom-a. U stopu ih prati i gaming oprema iz Razer, SteelSeries i drugih poznatih proizvođača. Iznova, kao i prošle godine, najveći broj naslova su nastavci već postojećih igara ili "restartovanja" franšiza, pa je teško naći nešto potpuno originalno.

Možda nas je upravo zbog toga najviše (makar u početku) zainteresovao alternativni deo sajma – pre svega prodavnica igračaka sa likovima iz igara ali i štand ekipa koja izdaje simulacije vozila na koja se niko ne obazire ako se njima usko ne bavi – traktora, kombajna i sličnog.

Potpuni hit među poznatijim naslovima jesu "tenkići" kako ih zovu kod nas odnosno World of Tanks. Međutim, to je već "jučerašnja vest", ono što će zaokupiti većinu



zainteresovanih “vojskovođa i vojnika” jeste – World of Airplanes. Riot Games je predstavio novitete u League of Legends ali možda i važnije od toga, odigrana su i lokalna finala ESL-a za popularni LoL.

Nadeo, ekipa koja nam je podarila Trackmania igru, odlučila je da nas počasti njihovim pogledom na FPS – Shootmania. Trackmania jeste sjajna pa ne bi trebalo sumnjati ali je FPS ipak specifična teritorija. Cilj igre je zauzeti protivničke kontrolne tačke a u okršaju su dva tima. Glavna poenta igre nije samo preciznost već i uspešno savladavanje prepreka i brzo trčanje i skakanje, svojevrsni “blend” sa Trackmania igrom, a koliko će u tome uspeti ekipa iz Nadea, ostaje da se vidi. Nama se izvedba nije posebno dopala, grafika je takođe loša a pokreti suviše neprirodni, ali je u pitanju beta pa ćemo imati razumevanja.

Hawken, simpatični okršaj mekova je igra kojoj bi trebalo pokloniti pažnju, čak i ako ovaj tip igara nije vaša “šolja čaja”. Naslov je zabavan, igrač se lako ubacuje u njega i kreće sa igrom, tako da će multiplayer okršaji biti zaista interesantni. PlanetSide 2 ... tu već ne znamo šta da vam kažemo a da vas potencijalno ne uplašimo jer je PS2 nešto najčudnije u smislu privikavanja na igru i kontrole što smo skoro videli. Uopšte pre nego što hoćete da počnete sa misijom morate dobro da isklikćete po ekranu tražeći sve opcije, pa je pitanje koliko će to biti zabavno na duže staze.

NBA 2k13 je naslov na kojeg su u 2k Gamesu posebno ponosni. Grafički je igra minimalno unapređena, ali je u gamplayu glavna stvar. Najveća promena su kontrole – sada levi stik kontroliše noge i kretanje dok desni služi za driblinge (u 2k12 je levi stik obavljao i to). Ovo omogućava zanimljivije i atraktivnije pokrete, driblinge i šuteve prema protivničkom košu. Takođe, u igri su i nove, takozvane “blended” animacije, koje se ogledaju u tome što će na primer igrač pasti kada se ostvari nezgodni kontakt sa protivnikom pa će potom od

sudija tražiti faul valjajući se po patosu i slično. Dodatno je unapređen i AI pa sada više nema eksploita nekih problema koji su bili aktuelni u prošloj verziji. Ubačeni su i “signature skills”. Naime, svaki od top košarkaša poseduje svoje unikatne karakteristike kojih ukupno za specijalne košarkaše može biti do 5, dok oni manje poznati imaju 2 ili 1. Postoji ukupno 28 tipskih signature skill-ova, od vođenja lopte, trčanja, timske igre, podizanja timskog duha preko dobrog šuta, odličnog slobodnog bacanja pa sve do sjajne odbrane ili sposobnosti visokog skoka u obruču.

... 2K games je posebno ponosan na kolaboraciju sa reperom Jay-Zjem koji je postao producent igre.

Interesantno je i povezivanje sa Kinectom, pa će tako zainteresovani igrači moći da Kinectu izdaju komande glasom – napravi namerni faul, udvojte igrača, traži tajmout, a specijalno zanimljivo je što će vam sudija dosuditi tehničku grešku ukoliko opsujete tokom igre! 2K games je posebno ponosan na kolaboraciju sa reperom Jay-Zjem koji je postao producent igre. Pored brojnih noviteta koje je on svojim idejama uneo u franšizu, posebno je značajno što je svojim kontaktima uspeo da dovede do toga da 2K Games dobije licencu za sve igrače američkog Dream Team iz 1992. godine.

Na taj način ćete, makar u igri, moći da sukobite Dream Team iz 1992 i sadašnji tim USA sa Olimpijskih igara i vidite ko će biti bolji te na taj način odgovorite na pitanja iz medija ovih dana. Igra izlazi 5. oktobra. Sjajni first person shooter – Borderlands, dobija i svoj zvanični nastavak. Grafika je skoro pa potpuno identična te tu nema posebnih noviteta. Promene se ogledaju u gameplayu. Pre svega, postoji zaista duboka kastomizacija lika po pitanju skillova koji su raspoređeni u nekoliko potpuno različitih “drvadi”. Drugi veliki dodatak je ubacivanje klase mekromansera odnosno



karaktera koji može da stvara druge likove, pre svega robote koji se bore na njegovoj strani. Na ovaj način broj rasa je proširen na net, pored sirene koja ima psihičke moći, Salvadora koji može da puca sa dva oružja istovremeno i sjajnog SF ninja assassina Ziroa koji podjednako dobro koristi snajper ali i mač za borbu iz blizine. Konačno, kooperativna igra je ono zbog čega će se ljudi i odlučiti na kupovinu Borderlandsa a ona je zaista krajnje zabavna. Glavna opcija je podizanje saigrača iz mrtvih, mada on to i dalje može uraditi i sam ako iz stanja “polu-smrti” ubije protivnika. Konačno, treći najveći 2K Games naslov je XCom Enemy Unknown. Igru razvija Firaxis odgovoran za Civilizaciju, međutim ovo ne znači da je XCom vrhunska igra. Iako bi dizajneri voleli da povežu ovaj XCom sa originalnim naslovom, jednostavno je

nemoguće jer skoro i da nemaju ništa slično osim strategijskog žanra. Ovo doduše ne znači da je ovaj XCom loš. Naprotiv, zanimljiv je i pruža dosta dobre zabave, makar koliko smo primetili po alfi koju smo odigrali. Sistem je dobro poznat – birate svoj tim vojnika koji kreće u misije borbi protiv vanzemljaka. Iz misija donosite artefakte i mrtve aliene, na osnovu kojih poboljšavate svoje karakteristike i šanse za dalji uspeh.

Važno je istaći i da ćete često morati da birate u koju ćete misiju otići, što će direktno uticati na to da ona na koju ne odete bude uspešna za vanzemaljce i samim tim od okruženja u kojem se odigrala ne možete više očekivati resurse i poboljšanja koja ste do tada dobijali. Isto tako, svaki vojnik može da napreduje i usavršava se, ali ukoliko pogine, više ne možete da računate na njega



pa će sve ono što ste uložili biti nepovratno izgubljeno. Nešto slično kao kada ulažete u dete a ono na kraju postane propali glumac!

Jedini proizvođač konzola koji je došao na GamesCom je Sony koji takođe nije imao puno novih igara. Dust 514 je poznati masovni FPS (ajde!) koji razvija ekipa koja stoji iza Eve Online – CCP. Samim tim i igra se održava u EVE univerzumu, ali kako je u pitanju FPS a za nas FPS i konzola ne idu u istoj rečenici, nećemo se više baviti njome. Pokušaji da nam bude zabavno su propali, valjda zato nikada nismo skapirali ni popularni Killzone. Tu je i Warface, iznova FPS ali u Cryengine-u koji će teško naći svoje mesto pod suncem ako u ovakvom obliku ode u produkciju. Jednostavno, isuviše je sličan kao svaka druga FPS igra a bilo ih je previše.

Međutim, FPS koji nam se dopao, a koji najviše podseća na Counter Strike zove se Shadow Company i na njega obratite pažnju u mesecima pred nama (protip!). Videćemo kako će se nositi sa Global Offensive-om odnosno novim Counter Strike-om, ali za sada deluje da će imati dobre šanse za uspeh. Ni Blizzard nije predstavio ništa novo – tu je i dalje Mists of Pandaria kao ekspanzija za WoW koju treba očekivati uskoro i drugi “deo” Starcraft 2 koji obuhvata Zerg misije. Ništa novo i ništa što već nismo videli na prethodnom sajmu ili na E3 ove godine. Slobodno možemo reći da je najzanimljivija na Blizzard štandu bila Thrall statua visine oko metar i po u potpunosti izrađena od Lego kockica. Electronic Arts predstavio je naravno FIFA 13 i NHL 13 ali i novi SimCity i Most Wanted. Nama je Most Wanted posebno bio zanimljiv, pogledajte na slikama zbog čega, ali nas ne pitajte kako se to dogodilo niti zbog čega!

Nakon ovako izvrsne rečenice samo još možemo da dodamo da ćemo više detalja oko EA naslovima okačiti u petak, nakon ekskluzivnih isprobavanja svega onoga što najveći distributer igara ima da ponudi.

Tekken Tag Tournament 2 uskoro stiže, pa će fanovi tabačina imati šta da igraju, posebno za slučaj da Injustice ne bude ispunio očekivanja. U pitanju je tabačina iz DC univerzuma u kojoj su superheroji zapravo postali superzloće i okrenuli se protiv ljudi. Igru razvija ekipa koja je potpisala poslednji i ujedno i najuspešniji Mortal Kombat naslov a na osnovu kratkog igranja nama se Injustice dopao. Grafika je dobra, pokreti deluju fluidno, tu su raznorazni kombi a svaki od junaka ima mogućnost da koristi i naoružanje, nije baš originalno ali u ovom slučaju “pije vodu”.

Imajući u vidu da Nintendo ne izlaže na sajmu, ovaj veliki francuski proizvođač preuzeo je na sebe da opremi jedan Wii U lounge, gde se mogu isprobati svi naslovi za Wii U kojeg Ubisoft razvija.

Iako smo isprobali Assassins Creed 3 i misije na brodu, o njima ćemo više sutra. Imajući u vidu da Nintendo ne izlaže na sajmu, ovaj veliki francuski proizvođač preuzeo je na sebe da opremi jedan WiiU lounge, gde se mogu isprobati svi naslovi za WiiU koje Ubisoft razvija. Rejmen je naravno zanimljiv, razne sporske igre isto, ali razlog zbog kojeg će ljudi kupiti WiiU jeste ZombiU, sjajan survival horror koji se razvija specijalno za WiiU. Drugari iz NCsofta nisu predstavili ništa, bukvalno, zato što se 28. avgusta već pojavljuje njihov hit naslov Guild-Wars 2 pa nemaju oko njega šta dalje da pričaju. I dalje razvijaju WildStar, simpatični kartunoliki MMORPG koji nam se dopao prošle godine, ali ove ga nisu ni prikazali. Imaju još jednu igru u rukavu, ali o njoj ne možemo ovom prilikom.

DAN DRUGI (Dan 1)

Drugi dan GamesCom sajma počeo je veoma interesantno, sa aspekta broja ljudi na istom. Tek kasnije saznali smo da je ove godine u četvrtak, prvog dana

za sve goste koji nisu profesionalni posetioци i novinari zabeležen najveći broj posetilaca GamesCom-a ikada, koji je veći čak i od subote na GC-ju prošle godine, dana koji je do sada držao rekord. E da smo to znali na vreme (mada ne znamo kako smo mogli) možda bismo izbegli lavinu ljudi u koju smo uspeli da upadnemo šetaвши se do prostora gde se održavaju prezentacije "iza zatvorenih vrata". Za prelazak nekih 50 metara vazдушnom linijom trebalo nam je bezmalo 25 minuta.

Naravno, sve što smo videli prvog dana bilo je ponuđeno i drugog, osim što je sada red za igranje igara suludo veći nego prvog dana. Ako je sudeći po redu šta će od igara biti hit, onda su to zasigurno Medal of Honor, Far Cry 3, Borderlands 2, ekspanzije za Diablo 3 i World of Warcraft ali na prvom mestu definitivno – Assassin's Creed 3. Iz nekog autoru ovih redova nejasnog razloga, AC3 okupio je najveći broj

fanova koji su bili spremni da čekaju više od pet sati da bi došli na red i odigrali petnaestak minuta igre. Ne mogu reći da mi je to baš normalno, moram priznati. Najzanimljivije od svega je što su se mnogi od njih dobro pripremili i pneli montažne stolice, ventilatore na baterije i slično, sve kao kada kreće prodaja nekog Apple proizvoda u Americi, na primer. Ostatak štandova kao i uvek organizuje žurke sa podelom majica i trakica za ključeve za kojima su nemci kao omađijani.

Novitet u Little big planet svetu je i mogućnost da igru za dva igrača kontrolišete tako što će jedan upravljati standardnim SixAxis kontrolerom dok će drugi pak moći da upravlja PS Vita ručnom konzolom

Sony nas je pre svega zainteresovao zbog noviteta u Little Big Planet svetu, imajući u vidu da njihove druge igre ili nisu dovoljno razvijene ili smo se njima već bavili. Little Big Planet, zanimljivi platformski naslov koji je uneo revoluciju u svet video igara, do sada je prodat u preko 8,5 miliona primeraka. Još važnije od toga, fanovi širom sveta izdali su preko 7 miliona nivoa za ovaj naslov, što znači da se na nedeljnom nivou objavi oko 35.000 novih nivoa. Veliki uspeh doživeli su i DLC paketi kostima za male simpatične lutkice, pre svega Diznijev paket, Men in Black i naravno superherojski Marvelov.

Novitet u Little big planet svetu je i mogućnost da igru za dva igrača kontrolišete tako što će jedan upravljati standardnim SixAxis kontrolerom dok će drugi pak moći da upravlja PS Vita ručnom konzolom i na taj način dobije još dodatnih opcija i mogućnosti.

Kada smo već kod PS Vita tematike treba istaći da 19. septembra izlazi Little Big Planet za PS Vita i da će ovaj simpatični naslov izdati ekipa iz Terasier Studios i Double Eleven. LBP za Vitu održava se u interesantnoj zemlji zvanoj Carnivalia, koja je nekada bila divno i veselo mesto puno ljubavi i sreće gde je glavni puppetmaster kontrolisao sve lutke. Međutim, jednog dana se smorio i otišao te vratio mračniji nego ikad. Lutke su se razbežale a da malom sek boju je da vidi zbog čega je puppet master takav kakav je i vrati ga nazad u normalno i veselo stanje. Sve to deluje super na papiru ali u praksi stvari bivaju nešto komplikovanije. Pre svega zbog toga što pored kontrola na koje ste već navikli PS Vita poseduje i mnogo dodataka. Tako pritiskom na ekran možete da pomerate raznorazne objekte na ekranu a to se događa i kada dodirujete pozadinski touchpad. O svemu ovome već smo pisali prošle godine kada je PS Vita i predstavljena, ali se čini



da je konačno veliki broj bagova ispravljen te da igra radi bolje nego kada smo je prvi put probali. Ono što nam se posebno dopalo jeste editor nivoa koji zaista radi jednostavno i efikasno. Naime, sve što želite možete da nacrtate prstom na ekranu i to će se pojaviti kao prepreka ili platforma u igri, a jednostavnim fotografisanjem prijatelja integrisanom kamerom i njih ćete ubaciti kao teksturu u igru. Naravno, svi kreirani nivoi i kostimi mogu se prebaciti i u PS3 verziju igre (i obrnuto) a već do sada je u zatvorenoj beti napravljeno preko 2000 novih i zanimljivih nivoa.

Drugi zabavni naslov iz LBP sveta je Little Big Planet Karting. Mislim da ne moramo posebno da vam pojašnavamo odakle inspiracija dizajnerima da naprave ovakvu igru. Koncept tj. osnovna ideja je jednostavna i kaže da je potrebno da se svako ko uzme kontroler u ruke zabavi igrajući LBP karting, bilo da je muško ili žensko, dete ili penzos ili pak veliki fan LBP-a. Za razliku od osnovne igre koja je urađena u takozvanom 2.5D, LBP Karting je u punom 3D okruženju. Podržava split screen za do četiri igrača kao i online mod za osam. Način na koji će se birati sa kojih osam likova ćete se takmičiti (ukoliko nemate svoje prijatelje) krajnje je interesantan. Naime, nakon svake trke možete da birate okruženje, tip vozila, tip igre i još nekoliko specifičnih "pondera" koji će dovesti do toga da igrate protiv onih koji su izabrali sve to isto, čineći vas tako zanimljivom "ekipom". Ni igra za jednog igrača nije ništa manje zabavna, jer je unapređeni AI tu da prati vaše promene skilla i omogućava vam da protivnici uvek budu taman toliko teški koliko je potrebno u tom trenutku.

Naravno, pored same vožnje glavni "štos" Little Big Planet Kartinga je upravo u kreiranju nivoa. Ovde ne pričamo samo o tome da napravite stazu i potom po njoj "terate" svoje prijatelje i radujete se kada naiđu na deo koji ne mogu da pređu dok se oni nerviraju, već i na sve drugo – možete kreirati tip igre, odnosno njen cilj – takmičenje na vreme, na krugove, skupljanje

zvezdica, ubijanje protivnika pa čak i formirati igre kao što su fudbal ili skokovi ili driftovanje i modovi mnogo poznatiji i popularniji u naslovima kao što je na primer Need for Speed. Posebnu poslasticu čini opcija kreiranja intro i outro videa za svoj nivo u igri, ubacivanjem ne samo kadrova postojećih karaktera i tekstura već i snimanjem zvukova, ubacivanjem novih karaktera i slično. Tu je naravno i opcija kreiranja sopstvenog vozila, tipa, izgleda i naravno boja i tekstura. Little Big Planet Karting u kojem će biti napravljen i specijalan Journey nivo baziran na istoimenoj igri pojavljuje se 7. novembra.

... uz čitav setting u koji je postavljen AC3, možda je najbolje da ne pišem više o igri da ne bih smorio fanove.

Što se tiče Assassin's Creed 3, omiljene igre dragog našeg člana ekipe Čilija, ne znam šta da vam kažem. Igra je i dalje jako spora, kretanje kao da je u slow-mo modu, protivnici vas napadaju jedan po jedan a one koji pak imaju pušku kojom mogu da pucaju koriste na svakih 10 minuta kada su sigurni da ste im pobili sve ortake. Borbe na brodu su zaista malo aktivnije i agresivnije, u tom smislu jesu zanimljivije, ali pod uslovom da vam se uopšte borbe na otvorenom prostoru dopadaju i da želite da igrate tako nešto. Pošto su navalne bitke a pritom iz davnih dana američke revolucije kategorija koja me ne može manje zanimati, uz čitav setting u koji je postavljen AC3, možda je najbolje da ne pišem više o igri da ne bih smorio fanove.

Od Ubisoft naslova imali smo prilike da pogledamo još i Rayman Legends i ZombiU, na zajedničkoj prezentaciji pošto su u pitanju igre za WiiU konzolu. Rayman je isti onaj Rayman kojeg ste mogli da igrate na PC-ju i konzolama prošle godine, ali je ZombiU nešto interesantno. Doduše, pitanje je kako ćete da





podnesete to što igra poseduje grafiku na nivou recimo DOOM3, kao i to što WiiU kontroler nije baš idealan za ovaj tip igara. Pije vodu sve to bezobzirno ubijanje zombija na svim meridijanima i sve zanimljive načine, ali morate svoj mindset predodrediti tome pošto ćete snažno pogrešiti ukoliko ZombiU posmatrate kao tipični "FPS" naslov, da tako kažemo. Then again, morate i da imate specijalan mindset da biste WiiU kupili in the first place, pa je možda zapravo ZombiU upravo i napravljen za takve kao što ste vi.

Ako se pitate o Rocksmith gitarskoj igri a ne verujete reklamama u kojima govore da je to "najbolja igra sa gitarama ikada", u pravu ste što imate sumnje. Dosta je teško postaviti naslov ovog tipa među zabavni softver. Opet, nije ni kompletna simulacija, mada bi mogla biti. Možda je najzgodnije reći da je u pitanju nešto poput Flight Simulatora samo u svetu sviranja gitare. Drugo pitanje koje se postavlja jeste da li je

uopšte došlo vreme za reboot ritmičkih igara na ovaj način jer su brojke prodaje bile više nego smešne sa poslednjim izdanjima u ovom žanru. Možda više od bilo koje druge igre, ovu morate isprobati da biste videli da li vam se dopada i pritom se spremite na solidne novčane izdatke za slučaj da vam se svidi. FarCry 3, ah FarCry 3 ... ako se neko seća mog stava o FarCry 2, onda se možda sreća i izjave nakon što sam probao igru, pa ću u tom svetlu ipak sačekati da FarCry 3 probam pre nego što donesem sud. Za slučaj da se ne sećate ili niste čitali, dvojka je bila igra koja je na "papiru" (elektronskom, onom na ekranima monitora) bila zaista dobra igre. Kasnije je to potvrdila i GamesCom prezentacija a ja bio više nego oduševljen. Međutim, onda se igra pojavila, ja je isprobao i potpuno se razočarao. Zato ću za sve dalje FarCry 3 izjave ipak sačekati da se igra pojavi pa dati dalju ocenu, jer mi je stav prilično sličan kao prilikom posmatranja FarCry 2 prezentacija.

Sutra nas očekuje još jedan zanimljiv dan sa velikim brojem simpatičnih naslova iz Activisiona i Electronic Artsa, tako da, znate gde da budete!

DAN TREĆI (Dan 2)

Petak je GamesCom dan kada ubedljivo najveći broj dece diljem Nemačke pohrli na Koelnmesse, ne računajući subotu. Ali subotom dolaze i roditelji i rodbina, prijatelji, babe i dede, pa je to jedan specijalan dan kojeg želite da propustite. Upravo iz tog razloga petak smo odredili za dan kada ćemo pratiti prezentacije igara u zatvorenom delu sajma, a subotu za dan kada uopšte nismo na GamesComu.

Star Wars 1313

Najnovija akciona igra iz LucasArtsa nosi naziv Star Wars 1313. Ne odigrava se u 1313. godini, što biste mogli zdravorazumski pomisliti, već na 1313 lejeru

planete Korusant, što je najpoznatiji sloj za kriminalce i sve sitne prevarante ali i krupne organizovane grupe. Vi ste u ulozi bounty huntera i zajedno sa svojim ortakom, takođe bounty-jem, vršite isporuku "dobra" na 1313. Stvari kreću naopako i tada zapravo započinju vaše avanture. Ono što možemo reći jeste da igra izgleda vrhunski. Doduše, upozorili su nas da je u pitanju custom PC računar kojeg su dobili zahvaljujući nVidiji i da je on zaista moćan, ali ono što smo imali prilike da vidimo totalno oduzima dah. Drugi problem je i to što je u pitanju skriptovani demo odnosno pet minuta igre koji je evidentno specifično napravljen da bi se dopao novinarima, sa pregršt specijalnih efekata i sličnih stvari, ali hajde da ostanemo

Dizajneri su posebno ponosni na to što je ceo tim Lucasa uključen u ovo ostvarenje pa će tako ne samo grafika biti izvrsna već i audio segment...

umereno optimistični do pojavljivanja nekih dodatnih informacija i igrabilnih demoa.

Razlika 1313 u odnosu na druge poznate Star Wars igre je prvenstveno u tome što ste ovde u ulozi "običnog čoveka" a ne džedaja sa nadrealnim moćima, pa se kao bounty hunter oslanjate najviše na svoju sposobnost nišanja, na naoružanja i dodatke odnosno gadžete sa kojima se upoznajete tokom vremena. Dizajneri su posebno ponosni na to što je ceo tim Lucasa uključen u ovo ostvarenje pa će tako ne samo grafika biti izvrsna već i audio segment ali i kompletna preciznost po pitanju povezanosti sa Star Wars univerzumom. Ukratko – ukoliko bi demo koji smo videli bio "stvaran" i igra takva do samog kraja (a sumnjamo) onda je u pitanju jedan od naslova koje ne biste smeli propustiti, čak i ukoliko niste fan Star Wars-a.

Call of Duty Black Ops II

Naredni naslov, za sve fanove, bio je zapravo Call of Duty Black Ops 2. Glavni dizajner igre, gospodin Vanderhart, koji kao da je izašao iz nekog američkog sitkoma odlučio je da nam u ime Treyarcha ispriča šta ćemo sve to novo moći da vidimo u Call of Duty Black Ops 2. Pre svega, velika promena je kreiranje oružja i opreme koju ćete sa sobom moći da ponesete. Naime, do sada ste uvek bili ograničeni specifičnim slotovima za glavno i sekundarno oružje, dodatke itd. Međutim, sada više nije tako. Sada imate ukupno 10 poena koje možete da iskoristite na svu opremu koju ćete sa sobom poneti. Naravno, to ne znači da možete da ponesete dva glavna oružja, ali možete da se recimo rešite sekundarnog naoružanja zarad dodatne bombe ili izbaciti laserski nišan kako biste aktivirali neki od Wildcard-ova. Ove "specijalne karte" su specifični bonusi koje možete da nosite u bitku kao što su duplirani perkovi, više bonusa iz ubistava i slično.

Kreatori su rekli da su ove godine poseban fokus uložili u poboljšanja samih dodataka za oružja a ne u perkove iz razloga što perkovi poboljšavaju karakteristike svih



oružja i opreme dok su dodaci samo za specifične tipove naoružanja. Tokom igranja, svaki vojnik dobija iskustvene poene ali i skor. Skor zavisi od toga šta radite u igri a koji vam je primarni zadatak. Ako je u pitanju standardni deathmatch okršaj, dovoljno je da ubijate protivnike i dobijaćete jednak broj poena. Ako je pak mod igre Capture the Flag, onda ćete za ubijanje dobijati manje poena ali više za uzimanje zastava, branjenje svog mesta sa zastavom i tome slično. Kada skupite dovoljan broj poena možete aktivirati specifične dodatke unutar jedne misije, poput napada iz vazduha, dodatne količine municije pa sve do ljudski ili računarom kontrolisanog robot-tenka koji šeta okolo i ubija sve pred sobom.

Kada govorimo o iskustvenim poenima, možete napredovati do nivoa 55 i imati 10 nivoa prestiža. Pored njih, osvajaćete i nagrade za specifične zadatke ili atraktivna ubistva. Bitno je istaći da iskustveni poeni i skor poeni nisu povezani pa tako možete napredovati bez prevelikog broja skor poena kao što vam i veliki broj skor poena neće doneti napredak u iskustvu. Za svaki nivo koji napredujete dobijate mogućnost da otključate jedan dodatak od preko 200 koliko ih ukupno ima. To znači da nećete moći da otključate sve dodatke tokom napredovanja sa jednim igračem.

Poseban fokus su tvorci poklonili eSports segmentu u kojem sada igrači imaju specijalno ligaško takmičenje koje ih uparuje sa njima ekvivalentnim protivnicima...

Od modova igre posebno je zanimljiv timski u kojem može igrati do šest timova i 18 igrača (i bilo koja kombinacija ispod toga). Svi timovi izgledaju potpuno drugačije (nešto poput pandura i terorista u Counter Strike) a mod se zove Multi-team (logično). Hardpoint



je Black Ops 2 viđenje popularnog King of the Hill moda.

Poseban fokus su tvorci poklonili eSports segmentu u kojem sada igrači imaju specijalno ligaško takmičenje koje ih uparuje sa njima ekvivalentnim protivnicima, za razliku od prethodnih izdanja gde su se igrači istog skilla uvek nalazili u istim mečevima. Takođe, unapređen je i sistem gledanja mečeva i komentara iskusnih gejmera, ali iskreno, iako je to novitet u Black Ops svetu, koristi se već godinama unazad u kompetitivnim igrama poput Counter Strike i Warcraft 3, Starcraft itd, pa ukoliko znate kako to tamo izgleda, to vam je to što ćete dobiti i od BlackOpsa.

Skylanders Giants

Prošle godine smo opisivali Skylanderse, simpatičnu platformsku igru čija je glavna fora u tome da se uz

igru dobija svojevrzni portal na kojeg stavljate prave igračkice a one se potom pretvaraju u karaktere iz igre. Svaka igračkica beleži statistike iz igre u svoju internu memoriju tako da imate jednako snažnog karaktera i kad igrate kod svog prijatelja. Sve igračkice su multiplatformske odnosno rade i na Xboxu i na Wiiju i PS3 i slično. Singleplayer je krajnje zanimljiv jer podrazumeva da neke delove nivoa možete preći lakše ili teže u skladu sa tim kakve igračkice posedujete. Ako je na primer prepreka od leda, ukoliko nemate vatrenog skylandera koji može da istopi led ili dovoljno jakog da razbije prepreku, moraćete da idete okolo (idi okolo omg!) i slično.

Pored avantura za jednog igrača koje su krajnje zanimljive svakako je glavna poenta u borbi sa prijateljima. Svako izvuče svoje igračkice, redom ih ubacuje na portal i tako učitava u igru te fajt može da

počne. Nakon poraza igrači određuju da li će se deo karakteristika sa poraženih preneti na pobednike ili će pak poraženi morati da preda svoju igračkicu pobedniku. Nakon ovako dugačkog uvoda, dovoljno je samo da kažemo da Skylanders Giants u igru ubacuje džinove, tri puta veće igračkice od onih na koje ste do sada navikli. Naravno, džinovi su i skuplji kada ih kupujete, dosta ređi ali zato znatno snažniji i sa više mogućnosti. Svojevrzne "kraljice" u terminologiji video igara. Pored toga, gameplay je i dalje krajnje zabavan i jednostavno da smo mlađi i da imamo infinite moneyz zasigurno bismo postali veliki fanovi Skylandersa.

Deadpool

Moram nešto da vam priznam, odlučio sam da zamenim Transformerse za Deadpool prezentaciju. Neko će pomisliti da namerno stalno pominjem Čilija, ali to zaista nije namerno, pa evo još jednom da mu

napišemo ime tj. nadimak. Znam da Čili voli i Deadpoola i Transformerse, i želeo sam da zbog njega ispratim Fall of Cybertron, ali eto, odlučio sam da ipak ne odem na tu prezentaciju već da izaberem Deadpool. Prvi deo prezentacije posvećen je pojašnjavanju ko je ludi Deadpool. Ukratko – šizofreni plaćenik koji je dobio Wulverineov DNA (uzet nakon što su Vulviju ubacili adamantijum) usled kojeg ima super regeneraciju. Vitla sa dva mača a koristi i vatreno oružje i jedini je lik iz stripa koji je svestan da je u stripu. U ovom slučaju svestan je da je u video igri. To znači da će vas zezati ukoliko igrate loše, davati vam savete, hvaliti ukoliko uradite nešto super i tome slično. Grafika je jednostavna i u ovom trenutku najviše podseća na neki online naslov kao što je na primer DC Online i jednostavno nije ništa specijalno, ali developeri kažu da je naslov za sada u jako ranoj alfa fazi i da će se sve to vremenom popraviti.



Pored borbe prsa u prsa, dizajneri su omogućili i korišćenje vozila i letelica, što bi trebalo fino da osveži igračko iskustvo.

Borbe su simpatične, aktivne i sa puno akrobatskih poteza, što smo i očekivali, pa se nadamo da će u finalnoj verziji biti još bolje. Doduše, teško je proceniti koliko je naslov zapravo igriv na osnovu skriptovanog demoa, ali se nadamo da nas isprobavanje igre u nekom trenutku u budućnosti neće razočarati. Svako oružje možete poboljšati kao i svoje sopstvene karakteristike. Takođe, igra od vas zahteva, u skladu sa Deadpool-ovom prirodom da budete agresivni i uvek aktivni pa vas tako nagrađuje ne samo za kombo poteze već i konstantno "akcijašenje" ali će vas i "penaliti" ukoliko ste isuviše statični. Pored borbe prsa u prsa, dizajneri su omogućili i korišćenje vozila i letelica, što bi trebalo fino da osveži igračko iskustvo. Logično, ono na šta su posebno ponosni jeste nota humora kojom igra obiluje a koja nas je zaista zabavila u demou, doduše pitanje je da li će je programeri uspeti održati do kraja igre i u njenoj finalnoj verziji. Deadpoola očekujte u 2013 godini.

Ah da, umalo da zaboravimo. Za razliku od drugih Marvel igara ova ima M odnosno mature rejting, što omogućava krvave scene, dekapitacije, psovke, seksualne reference i sve ono drugo od čega želimo da sačuvamo mlade naraštaje!

Walking Dead

Za sada nismo uspjeli da vidimo zapravo gameplay ove igre već samo prezentaciju lika koji je jedan od najzajebanijih za prikazivanje svoje igre na Gamescomu ako ne svih a ono makar ove godine. Igra je bazirana na seriji a ne na stripu te je AMC zaista jako uključen u njen razvoj. Priča se odigrava pre događaja iz serije odnosno u vreme kada je Rik bio u komi. Samim tim,

glavni junak igre je Deril Dixon iz perioda kada je sa svojim burazerom harao gradom. Upravo iz tog razloga saznaćemo i njegovu pozadinsku priču, kako je počeo da vitla samostrelom i slične.

Dizajneri su posebno ponosni na sve opcije koje su postavljene pred igrača. Možete tako birati na primer da li ćete nekoga povesti sa sobom ili nećete u skladu sa tim šta on ima da vam ponudi za preživljavanje (hranu, naoružanje, neke alate i slično). Dalje, možete odabrati i koje ćete vozilo uzeti. Manje ali sa prostorom za prtljag. Veće u koje staje više ljudi ali sa malim prostorom za prtljag ili veliko u koje staju i prtljag i ljudi ali koje troši najviše benzina. Naravno, ovo je samo primer, kao jedan od mnogih izbora pred koje će vas igra stavljati. Zombiji su naravno spori, baš kao u seriji ali jako dobro reaguju na miris, zvuk i logično ukoliko vas opaze. Dok ih vidite i vi ćete biti sigurni ali su problem svi oni zombiji koje ne možete da vidite a nalaze se iza vrata, ispod kola pored kojih prolazite, iza vas, u visokoj travi i slično. Baš kao u seriji. Stoga većinu protivnika treba da ubijate iz blizine nožem, toljagama i drugim hladnim oružjem a ne pištoljem kojem treba pribegavati kao poslednjoj opciji, jer privlači druge "hodače". Interesantno je da su svi zombiji napravljeni iz velikog broja segmenata koji se potom sklapaju u jednog hodača, što omogućava da se na lak način generišu različiti walkeri tako da je, kako kažu developeri, nemoguće naići na dva ista walkera tokom čitavog perioda igranja igre. Isto tako, svi likovi u igri obogaćeni su potpunim motion capture-om a zvuci su snimani na tradicionalni način – korišćenjem pravog oružja, voća i povrća najrazličitijeg tipa i veštački napravljenih lobanja. Terminal Reality, developer igre, najavio je da će se ista pojaviti nekad tokom 2013 godine za Xbox 360, PlayStation 3 i PC.

NHL 13

Kao veliki fan hokeja zajedno sa kolegom Zlatićem, prva igra koju smo posetili na Electronic Arts štandu bio je





upravo NHL 13. Veliki broj promena doživeo je NHL i to ne samo grafičke prirode već pre svega po pitanju igrivosti. Igra je značajnije tečnija i ovoga puta čini se omogućava znatno veći broj driblinga nego pre. Šta više, štap kontrolišete desnim analognim kontrolerom što omogućava da odredite sami snagu udarca, da isfejkujete udarac ili napravite popularno rečeno mošu, napravite veliki zamah pa sačekate malo pre nego što udarite pak i tome slično. Ubačena je i opcija šutiranja paka nogom kao i napredne taktičke odluke koje možete da menjate tokom igre sve vreme pritiskom na neki od tastera, a postoji i novi tip dodavanja paka saigračima. Moram istaći i da je autor ovih redova zabeležio pobedu rezultatom 1:0 protiv kolege Zlatića ali je naravno zakazan već i revanš čim se NHL13 pojavi u prodaji.

Dead Space 3

Dead Space 3 je naredna igra koju smo imali prilike da isprobamo. Kao prvenstveno PC gameri ne znamo da li su konzolaši oduvek imali pomoć prilikom igranja u vidu plave iluminacije stvari sa kojima se može interagovati, ali ovde će vam sve svetleti plavo ukoliko sa njim nešto možete uraditi. Sama igra deluje dosta zanimljivo posebno za fanove serijala i ta dobro poznata atmosfera je i dalje prisutna. Doduše, sve je to dvosekli mač jer se čini da grafičkih unapređenja nema previše, da je sistem igranja identičan pa čak i texture koje vas okružuju (što je ok imajući u vidu da ste na svemirskom brodu, ali opet...).

Novi igrači najverovatnije neće u DS3 videti ništa specijalno što bi ih privuklo igri ukoliko im se prva dva dela nisu dopala.

Protivničke kreature su iste kao i do sada, makar one koje smo imali prilike da vidimo, pa nije baš lako oceniti DS3 i ono što od ove igre možemo da očekujemo. Ako

ste fan serijala sigurno ćete odigrati trojku, samo je pitanje da li će priča biti dovoljno dobra da nasledi prva dva dela, jer će onda naslov biti dovoljno dobar za ljubitelje. Novi igrači najverovatnije neće u DS3 videti ništa specijalno što bi ih privuklo igri ukoliko im se prva dva dela nisu dopala.

Crysis 3

Znate šta, oko Crysis ne bismo da pišemo previše prvenstveno zbog toga što smo imali prilike da isprobamo samo dva multiplayer moda, a možda i više od toga zbog činjenice da smo igru morali da igramo na skrnanim džojpedima iako je u pitanju first person shooter, protiv čega smo u velikoj meri. Stoga ćemo samo opisati multiplayer modove koje je Crysis 3 doneo. Prvi je svojevrsni "control point" s tim što vanzemaljski brod na random mesta na mapi izbacuje podove koje morate da zauzmete. Od podova možete da otkočite štit i branite se njime ili ga bacite na protivnika. Nakon nekog vremena pod eksplodira a vanzemaljci bacaju sledeći na neku drugu lokaciju. Naravno, ko ima veći broj poena osvaja rundu.

Drugi zanimljivi mod, hunter, podrazumeva da je jedan igrač opremljen nano odelom sa nevidljivošću i punim štitom, ali može da koristi samo luk i strelu. Svi drugi igrači su standardni vojnici koji pokušavaju da ga ubiju. Runda traje 2 minuta. Nakon uspešnog ubistva običan vojnik postaje lovac baš kao onaj jedan sa početka, sve dok ne preostane niti jedan vojnik. Naravno, ukoliko jedan od vojnika ostane živ do kraja, on se smatra pobednikom.

... moramo istaći da se situacija iz dana u dan delimično popravljala tako da je GamesCom 2012 na kraju ipak ispao uspešan sajam sa makar 3-4 dobre video igre koje bi trebalo odigrati čim se pojave.

Electronic Arts je ove godine veliki deo svoje kampanje uložio i u Most Wanted, nastavak popularnog istoimenog naslova, kojeg potpisuje Criterion Games. Tu je i novi SimCity za sve koji vole opušteniji način igre i simulacije izgradnje grada, a ne treba zaboraviti ni FIFA 13 i novog Football managera. Igra kojom su mnogi oduševljeni i očekuju dosta jeste Army of Two, ali ćemo mi još malo ostati skeptični pre nego što donesemo neki precizniji sud.

Imajući u vidu početno nezadovoljstvo sajmom odnosno stvarima koje ima da ponudi, moramo istaći da se situacija iz dana u dan delimično popravljala tako da je GamesCom 2012 na kraju ipak ispao uspešan sajam sa makar 3-4 dobre video igre koje bi trebalo odigrati čim se pojave. Ima tu i dalje dosta reciklaža, kopija i slično, ali se nadamo da će originalni naslovi ipak privući više publike te da će to pokazati izdavačima u kojem bi pravcu trebalo da idu.



Aleksandar Ilić

Painkiller: Hell & Damnation - BETA

Staro u novom ruhu.. pa i ne toliko

Ako niste znali, u toku je pravljenje rimejka od nule prvog Painkiller-a i to pod nazivom Painkiller: Hell & Damnation. Mi smo se nekako našli u beti iste, pa bi bio red da vam prenesemo utiske, a nije da ih nema.

U principu, ako se sećate orginalnog Painkiller-a, sigurno se sećate i te "unikatne" priče koja prati ovaj relativno proslavljeni naslov. Vi ste u lozi Daniela Garnera, koji se posle svoje smrti i njegove drage bori za svoje mesto u raju pored nje. Pa dok je ona u raju, Garner je u čistilištu i obavlja prljave poslove za sile njemu nepojmljive.

... a igra iako linearna je imala vizuelne predahe u vidu različitih nivoa i njihovog nasumičnog izgleda.

Drugim rečima, vaš zadatak je – preorati što više monstruma sa što više municije i oružja tokom igre. I u prvoj igri je to bilo manje-više to, išli ste, ubistva su delovala onako, "masno", a igra iako linearna je imala vizuelne predahe u vidu različitih nivoa i njihovog nasumičnog izgleda. Može se reći da je igra tadašnje kreatore People Can Fly stavila na mapu industrije. Tako nekako izgleda i novi Painkiller, samo ovaj put pod vođstvom the Farm 51 studija. I to je nekako ok, mada opet i nije. Prvi utisak koji je igra ostavila posle pokretanja i prva izjava koju sam napravio naglas je bila "Pa oook, ovo je isto kao prva igra." I tu je ležalo više

različitih istina, u toj izjavi. Prvo, igra JESTE prva igra, ovo je rimejk. Tokom bete u trenutku pisanja ovog teksta su bila dostupna dva nivoa, Cemetery i Trainstation koji je naknadno dodat posle nedelju i kusur dana. Tu je i multiplejer, ali o tome ćemo malo kasnije.

... grafika je na trenutke ok, a na trenutke nemam utisak da igram rimejk.

Poenta rimejka nekih igara u današnje vreme je uglavnom u tome da igra ostane manje-više ista, elementi, pravila itd. ali da bude u novom i boljem endžinu sa par obaveznih poboljšanja sa tehničke strane ali je bitno da srž igre ostane ta, ista. I tu ima par dobrih primeraka (HALO: CE Anniversary edicija i Goldeneye 007) i par loših (Bionic Commando). Ne možemo sa sigurnošću da kažemo dok ne odigramo celu igru, ali za sada nam deluje da će rimejk Painkillera završiti u limbu između ove dve kategorije. Zašto? Pa, pod jedan – grafika je na trenutke ok, a na trenutke nemam utisak da igram rimejk. Opet, Painkiller je takva igra da se ta poboljšanja i ne mogu videti baš zbog generalno osrednjeg artističkog kvaliteta tekstura i izgleda i boja u igri. Ali se primećuje na trenutke, pokoja oštija tekstura, poboljšanje tu i tamo. Pa ću tu dati prolaznu ocenu iako imajući u vidu da je u pitanju rimejk od nule, a ne konverzija u samo bolji

**Platforma:**
PC**Razvojni tim:**
The Farm 51**Izdavač:**
Nordic Games**Preporučena konfiguracija:**

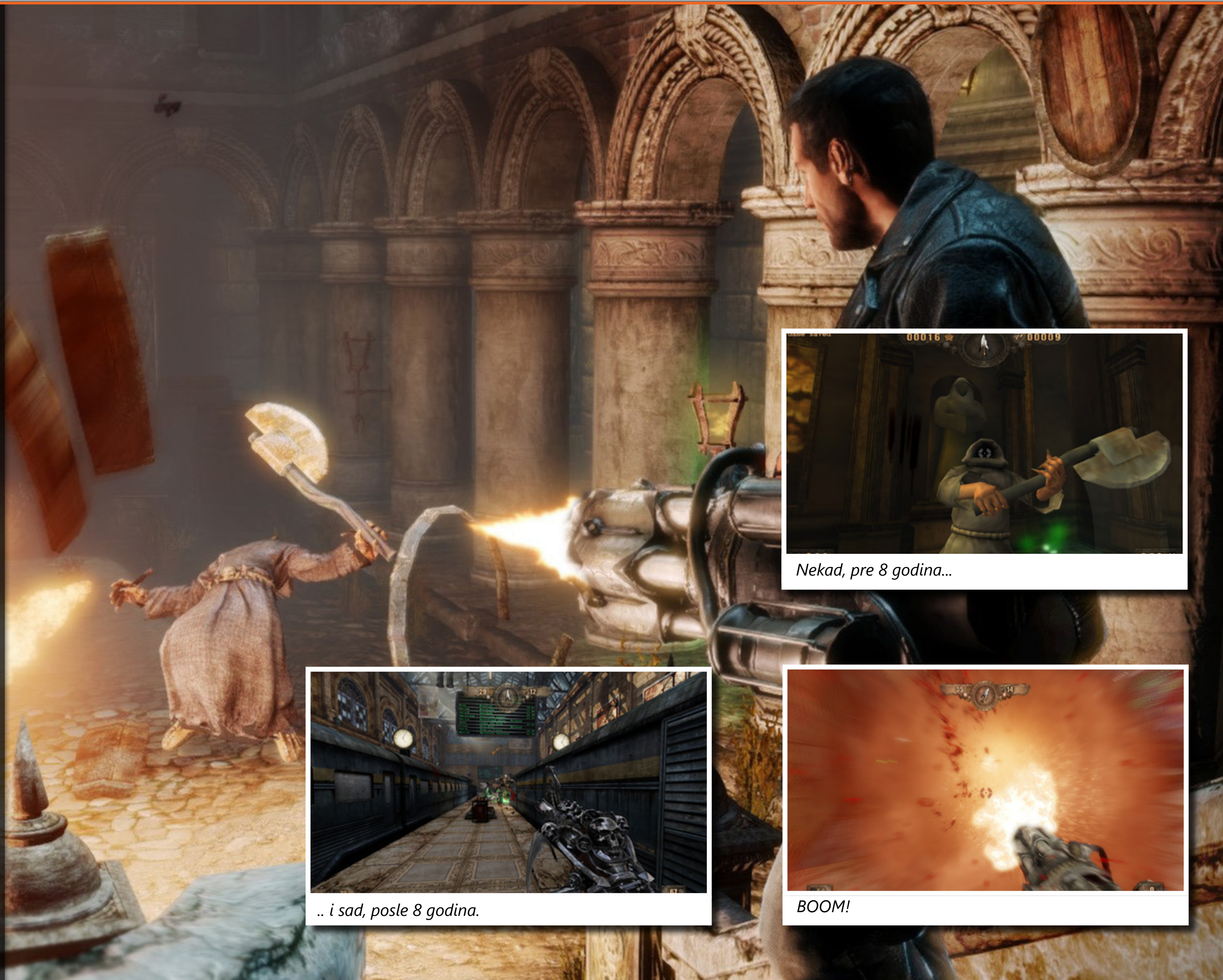
OS: Windows 7
CPU: Intel C2D 2Ghz
RAM: 2 GB
HDD: 5 GB
Grafika: GeForce 9800 GT

endžin – nisam baš stelarno oduševljen. Ipak ok, ovo je beta, pa tu "sve može da prođe". Tako da, grafika nije ni minus, ali ni veliki plus. Minus je sasvim drugačije prirode, a u pitanju je ona "masnoća" ubijanja. Nekako nisam imao osećaj težine, onaj BUM! kad razvalite nekog sačmarom kao što je bilo u prvoj igri. Ovde je više nekako lagano, idete, pucate, kosite, creva lete ali to je odprilike to – nema te neke satisfakcije. Pogotovo što sam igrom slučaja igrao original igru pre mesec i kusur dana i osećaj je skroz drugačiji. Ne smem da kažem "loš" jer možda u The Farm 51 ciljaju na moderne i trenutne standarde u FPS naslovima. Mada ću dodati da ni tu nisam oduševljen zbog nedostatka te satisfakcije razvaljivanja protivnika naspram samog upucavanja posle kog se on rasprsne u generičku mrlju od krvi u vazduhu. Zvuk i muzika su to, ono, vratili smo se u 90-e i slavne dane Megadetha, mada nisam siguran da to više može da prođe tek tako generički u igri, ali ne odmaže, tako da je to ok.

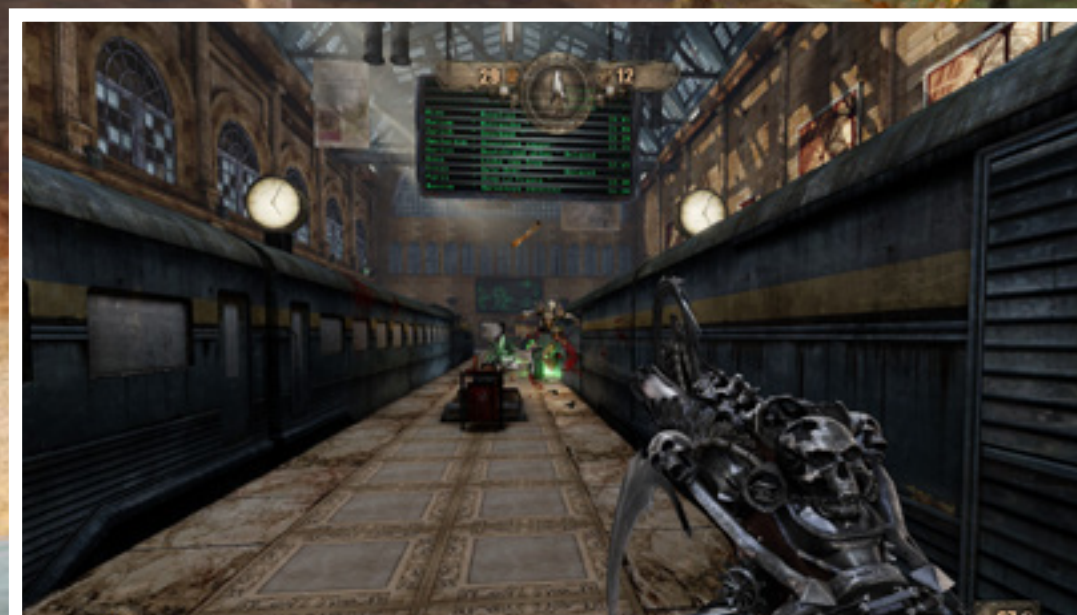
Bagova nije nešto bilo, mada AI ume neverovatno da zaglupi, pogotovo kada dolazi nova tura monstruma ali ne jure ka vama, već se poređaju u default postavku, okrenuti ka vama tamo gde vas teoretski očekuju da prođete, a vi ste tu prošli pre dva minuta pa vam stoje tako naređani i okrenuti leđima ka vama i čekaju... i čekaju dok ih ne prepolovite kišom metaka. Tu i tamo je zabadala igra ali stvarno ništa frustrirajuće. Ipak je ovo beta.

Nema prevelike razlike između sp i co-op moda, što je malo bezveze.

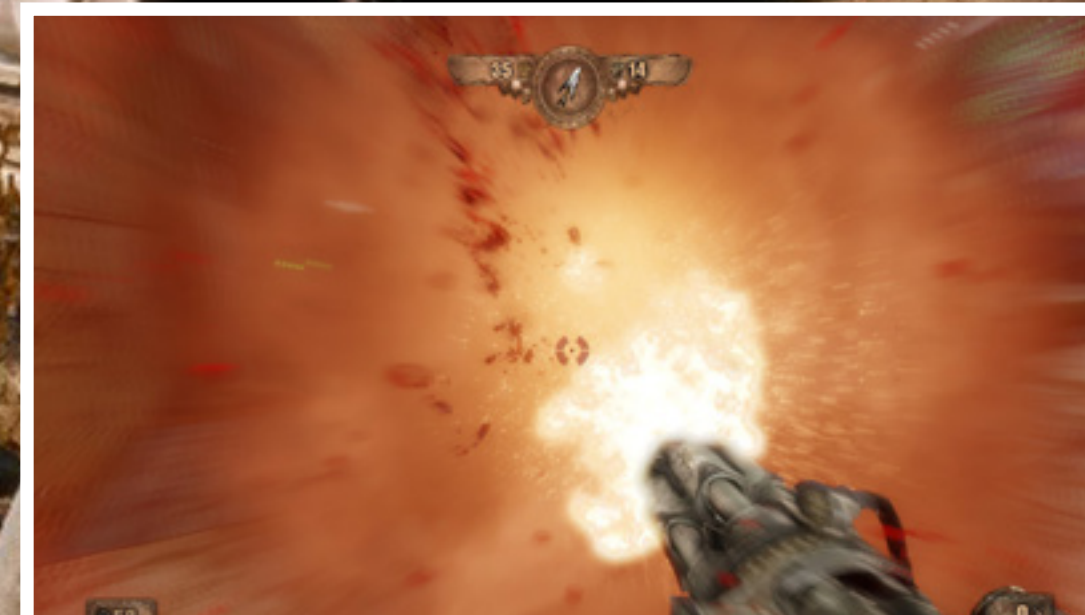
Multiplejer, da i do toga da stignemo. Pa, u ovom slučaju je bio dostupan isti broj nivoa za kooperativnu igru kao i za singl. Ono, isto je kao singlejer/ nije loše. Nema prevelike razlike između sp i co-op moda, što je malo bezveze. Ovamo trčite sa ortakom, malo on puca, malo vi, možda se nadmećete, možda i ne, ko će ga



Nekad, pre 8 godina...



.. i sad, posle 8 godina.



BOOM!

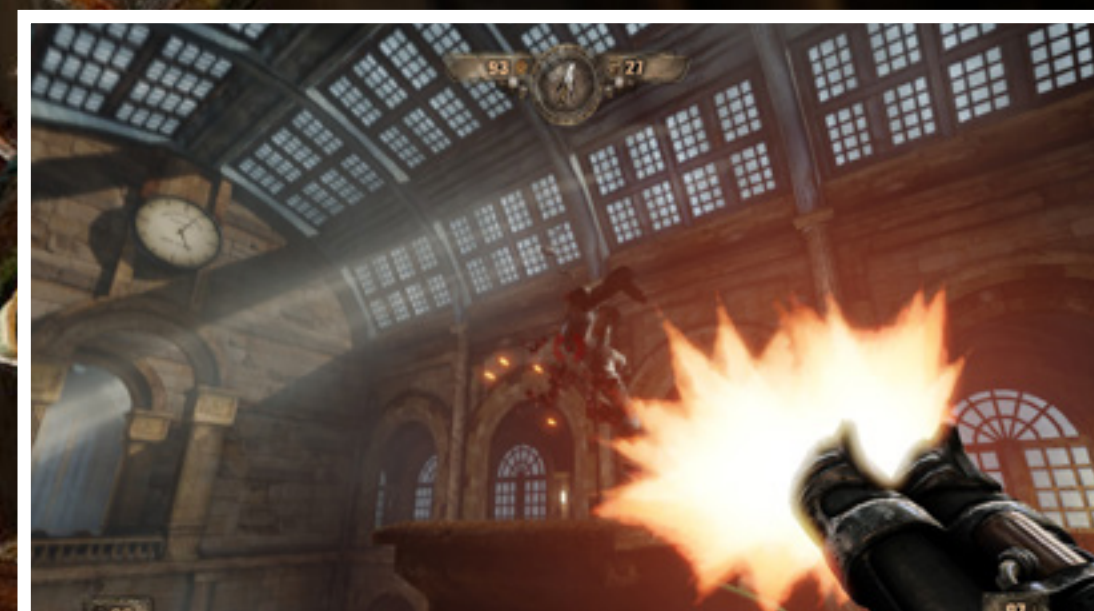
znati. Nema prosto neku veliku gejmplej vrednost sem onog da može tehnički da se kaže da igra može da se igra sa još nekim. Možda vam se svidi, možda ne. Meni je nekako bilo svejedno. I tu možda leži najveća mana ovog rimejka, bar koliko može do sada da se vidi – ne donosi ništa novo, a i to što donosi nije obavezno dobro i ceo doživljaj je nekako štagod. Da me ne skapirate pogrešno, nije nešto lošija igra od originalne ali imajući na umu da je i originalna igra živela na poslednjim izdisajima starih FPS naslova na kojima je i bazirana, ovaj rimejk da bi bio interesantan bi morao da ima neka poboljšanja na većoj skali, pored novog endžina i kooperativnog moda. I za sada nam deluje kao da Painkiller: Hell & Damnation to nema. Jer realno gledano, vreme "glupih" fpsova je već neko vreme u grobu i naslovi kao što su Quake i Doom sem zvučnog imena nemaju više pluseva za trenutno stanje na tržištu, a to su nekadašnji AAA naslovi, što Painkiller nije ni bio kada se pojavio, uz najbolji trud, nije. A setimo se i da je Duke Nukem bio AAAAAAA naslov, a onda se setimo kako je prošao Duke Nukem Forever kada se pojavio. Ne kažemo da će i Painkiller proći isto tako, ali realno gore od Duke-a ne može. Videćemo, ali ne polažemo nade u ovo toliko, pogotovo ako cena igre bude preko 29.99€. Možda će biti super štivo za nekog ko nije

... slobodno bih mu preporučio da ne igra prvu igru i da krene od ovog rimejka jer će mu se sigurno svideti relativno modernija igra nego igra od pre 8 godina...

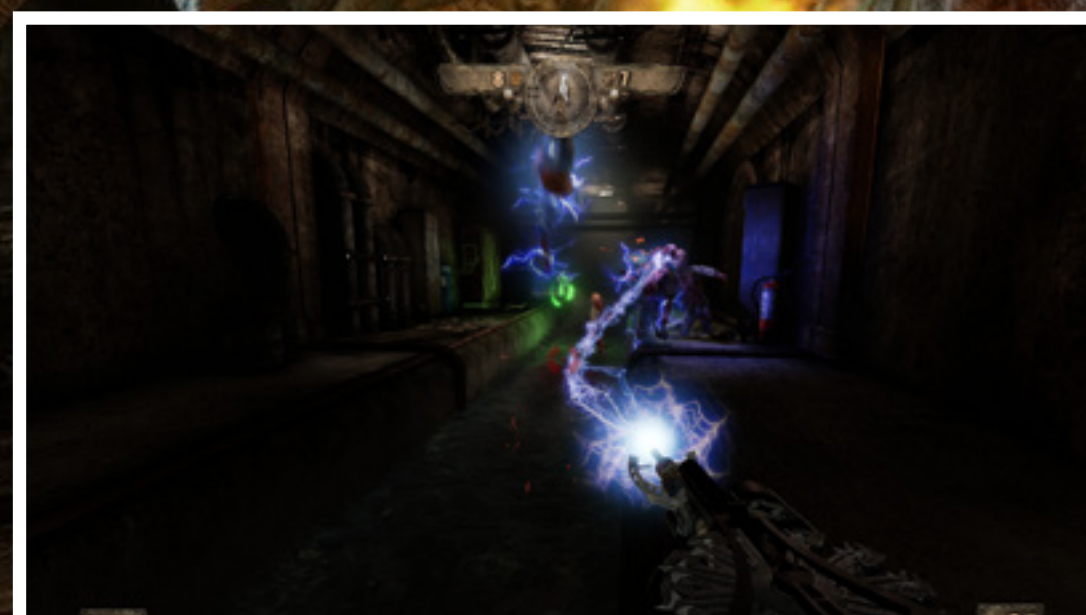
nikada igrao Painkillera, a želeo bih, slobodno bih mu preporučio da ne igra prvu igru i da krene od ovog rimejka jer će mu se sigurno svideti relativno modernija igra nego igra od pre 8 godina koja jedino ostaje u lepom sećanju onih koji su je igrali pre 8 godina ali je danas teško igriva za nove igrače. Painkiller: Hell & Damnation bi trebalo da se pojavi negde u oktobru ove godine.



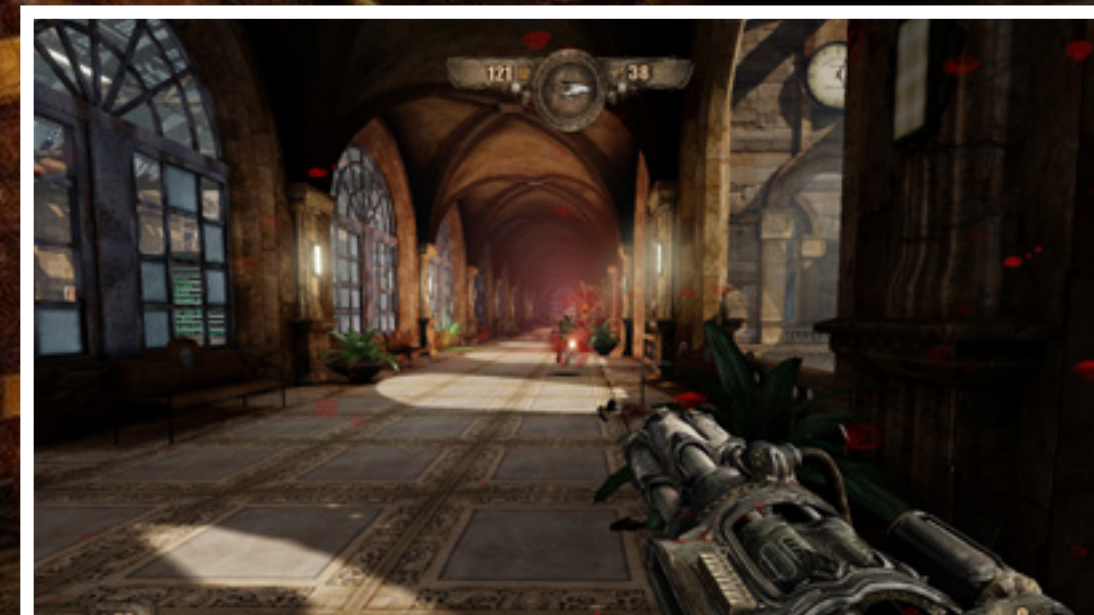
Ako ništa, neprijatelji deluju brojnije.



Nije da nema svetlih trenutaka.



"The Sewer" level na početku Trainstation-a.



Ne morate ni da budete nešto precizni sa određenim oružjem

Dmitar Đ. Aksentijević

FireFall - BETA

Još jedan multiplejer FPS/ TPS/ RPG/ MMO/ itd.



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Red 5 Studios

Izdavač:
Red 5 Studios

web:
www.firefallthegame.com

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7
CPU: Intel C2D 2Ghz
RAM: 4 GB
HDD: 7 GB
Grafika: ATI 4850

Pre dve godine je Red 5 studios otkrio postojanje FireFall projekta, posle te dve godine, najzad smo stigli i do beta faze. Još uvek nije poznat tačan datum izlaska ali pretpostavljamo da će se igra pojaviti pre kraja 2012.

Odmah u startu ćemo vam reći da je ova igra veoma mešovita žanrovski i da je spoj raznih žanrova kao što su šuteri i najklasičniji MMORPG veoma interesantan ali nije odmah uočljiv. Bukvalno kao spoj recimo Tribes-a i Guild Wars 2 (ali veoma razvodnjena verzija GW2). Takođe ćemo dodati da je igra malo zahtevnija... ili je loše optimizovana, to ćemo proceniti kada izađe zvanično. Samo nemojte da vas iznenadi kada/ ako uspete da je pokrenete, da ne ide sve glatko.

... ovde imate i centralni hub, pa između partija možete blejati u njemu, šetkati i se obavljati razne misije koje vam donose XP...

Kao i pomenuti Tribes i ovde imate mogućnost pucanja iz prvog ili trećeg lica. I isto kao i u Tribes, i ovde možete da letite, samo ne sa džetpekovima već sa propulzionim čizmama. E sad, za razliku od Tribes, ovde imate i centralni hub, pa između partija možete

blejati u njemu, šetkati i se obavljati razne misije koje vam donose XP i ponekad novčiće kojima kupujete dodatnu opremu. Pa ćete tako čas se napucavati sa drugim igračima, a onda tamaniti u pravom grajd stilu neke bube oko centralnog haba.

Takođe, za razliku od Tribes-a, FireFall je rađen u cell-shaded fazonu, ni približno naravno nečemu kao što je Borderlands ali lepo u nekom svom fazonu. Na žalost, ako imate slabiji komp nećete se baš nauživati u toj lepoti ali već ako ste oko srednje konfiguracije koja je navedena na početku ovog teksta, imaćete i po koji eyecandy. Realno će vam trebati nekoliko minuta da nađete vizuelnu zlatnu sredinu, nama se igra pokrenula sa minimumom svega u podešavanjima i sa jedino normalnom rezolucijom i znate kako – radilo je i izgledalo loše. Onda malo gore, malo dole, malo levo i desno sa "slajderima" i našli smo zadovoljavajuća podešavanja. Doduše, Motion Blur nam nije prijao, iako izgleda onako – profi.

FireFall i uprkos tome izgleda na trenutke veoma lepo sklopljen i vizuelno interesantan.

Što se tiče samog izgleda igre, podseća na Borderlands

malo ali kao ima svoj vizuelni pečat. Na žalost, kastomizacija izgleda igrača je minimalno-jadno-žalosna. Nadamo se da je to zbog bete i da neće biti tako u finalnoj verziji igre. Moguće je doduše birati glasove za lika ali i oni su tokom igre veoma repetitivni pa i nije neka radost. FireFall i uprkos tome izgleda na trenutke veoma lepo sklopljen i vizuelno interesantan. Meniji i baratanje istim, pogotovo skill meniji i nadogradnja i slično, nisu toliko konfuzni koliko umeju da budu u današnjim naslovima. Primera radi, iz mog ličnog iskustva, u Blacklight: Retribution je haos po tom pitanju, mada zavisi valjda to sve od igrača do igrača i šta kome paše. Što ne znači da nema dosta opcija u FireFall-u, ima ih koliko hoćete.

Da dođemo najzad i do same igre – nije loše! Onako, biće vam potrebno malo vremena da se uhodate i smislite da li ćete prvo ili treće lice ili malo od oba i da "osetite" mehaniku igre. Dok blejite po centralnom habu, povezani ste na glavni računar koji vam non stop traži nove mečeve, pa tako čas tamanite insekte oko nekih ventila po habu, čas ste uleteli u neku partiju. E sad, same partije ne traju dugo, a deševalo se i da par puta igra zbaguje, partija počne i odmah se završi. Kada smo kod bagova, ima ih, i uglavnom su grafičke prirode tipa klipujete kroz zid ili drugog igrača. Takođe, kako god da podesite grafiku, dešavaće se da igra secne, uspori i frejmrejt opadne bez nekog pravog razloga u koji bi mogli da uperimo prst.

Ako zaginete, imate određeno vreme za koje saigrač može da vas spase.

Igra je lepo balansirana po broju igrača, što je pohvalno i jedino vam ostaje da pametno izmозgate koju ćete klasu voditi. Ja se lično sa hevi klasom nisam nešto proveo nažalost jer je na trenutke baš trom pa je preporuka da utrošite malo više vremena oko biranja klase vs. lične preferencije. Generalno, gejملهj je ok,

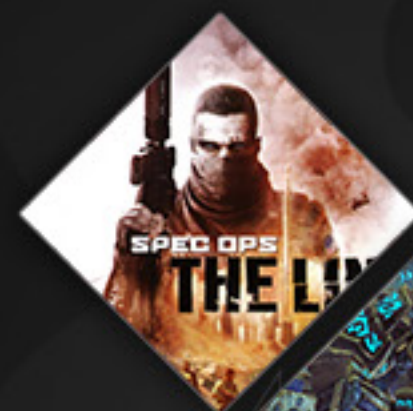


Umesto da gomila igrača čini konfuziju dok pucate u protivnika, ovde tu ulogu igraju mape, koje imaju dosta izuelnih prepreka ali i dobrih zaklona. Ako zaginete, imate određeno vreme za koje saigrač može da vas spase. Tu naravno vam odmaže protivnički igrač koji će vas u 80% slučajeva smaknuti dok se prenemazete na zemlji i zovete u pomoć.

Neki bolji utisak o igri ne možemo da damo jer ima dosta stvari na kojima treba da se radi, kao što su – grafika i to optmizacija iste, fluidnost igre nije baš najbolja i bagovi. Ali generalno nam se sviđa i čekamo finalni, ispolirani proizvod, kad god da se pojavi. U međuvremenu, ako vam se pruži prilika da probate betu, a volite ovakve mešane žanrove sa 50/50 šanse da uspeju ili propadnu u bankrot (prvenstveno zbog buma F2P naslova na tržištu i zagušenosti gomilom naslova ovog ili sličnog tipa) onda obavezno čekirajte bar FireFall, možda vam se svidi.



REVIEWS



Spec Ops: The Line

32



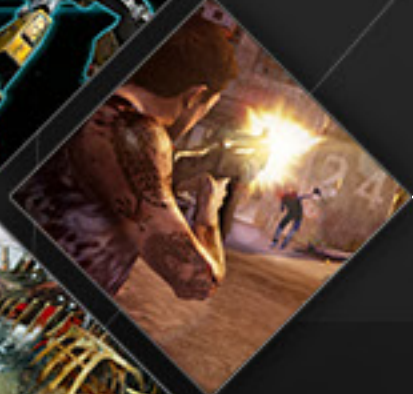
Darksiders 2

35



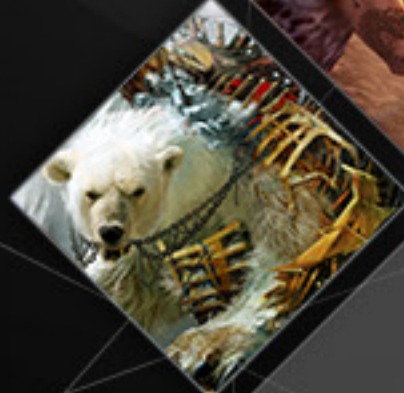
Transformers: Fall of Cybertron

39



Sleeping Dogs

42



GuildWars 2

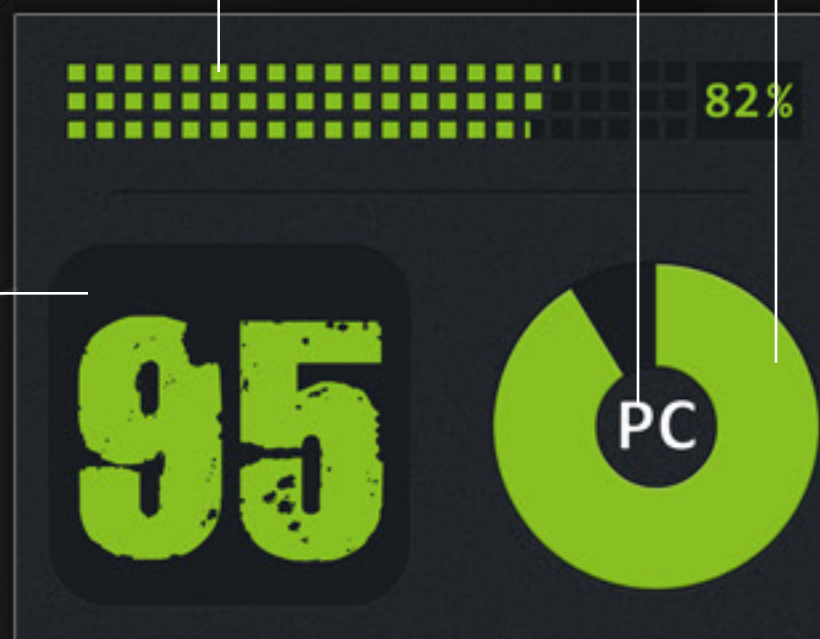
45

Sinhronizacija autora

Ocena

Platforma testiranja

Skala



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovira sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

OCENE:

100 do 86

ZELENA ZONA - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

85 do 71

ŽUTA ZONA - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

70 do 51

ORANŽ ZONA - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

50 i niže

CRVENA ZONA - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na

SPEC OPS: THE LINE

Osveženje žanra, pričom, ne toliko samim gejملهjom

Autor: Stefan Starović

Spec Ops: The Line je još jedna u nizu igara koja na svojoj „omotnici“ donosi nadrić lika sa pogledom ubice koji nosi oružje a iza njega vatra, dim i smrt. Pored toga, u pitanju je i još jedna u nizu akcionih igara iz trećeg lica. Znači, originalnost na nivou.

Fokus igre, baš kao i u drugim Spec Ops izdanjima je taktički pristup borbama, prikrivanje i timska igra.

Iako se nalazi u Spec Ops serijalu, The Line zapravo ne preuzima elemente priče iz bilo kojeg od prethodnih delova i prati akciju kapetana Martina Vokera koji je poslat u Dubaji kao deo Delta Force tima kako bi pronašli oficira Konrada i videli šta se sve dogodilo u tom gradu nakon najvećih pešćanih oluja ikada usled kojih su svi bogati pobešli iz grada koji je potom upao u potpuni haos.

Fokus igre, baš kao i u drugim Spec Ops izdanjima je taktički pristup borbama, prikrivanje i timska igra. Standardno tokom misija dobijate brojna unapređenja ne samo u vidu oružja i opreme već i u obliku poboljšanja statistika vaših boraca. Sve je to već dosta puta viđena stvar po kojoj se The Line ne razlikuje u odnosu ni na jednu drugu igru na tržištu i jedina svetla



Platforma:
PC, XBox 360, PS3

Razvojni tim:
Yager Development
/ Darkside Game Studios

Izdavač:
2K Games

Web:
www.specopstheline.com

Cena:
49.99€

Preporučena konfiguracija:

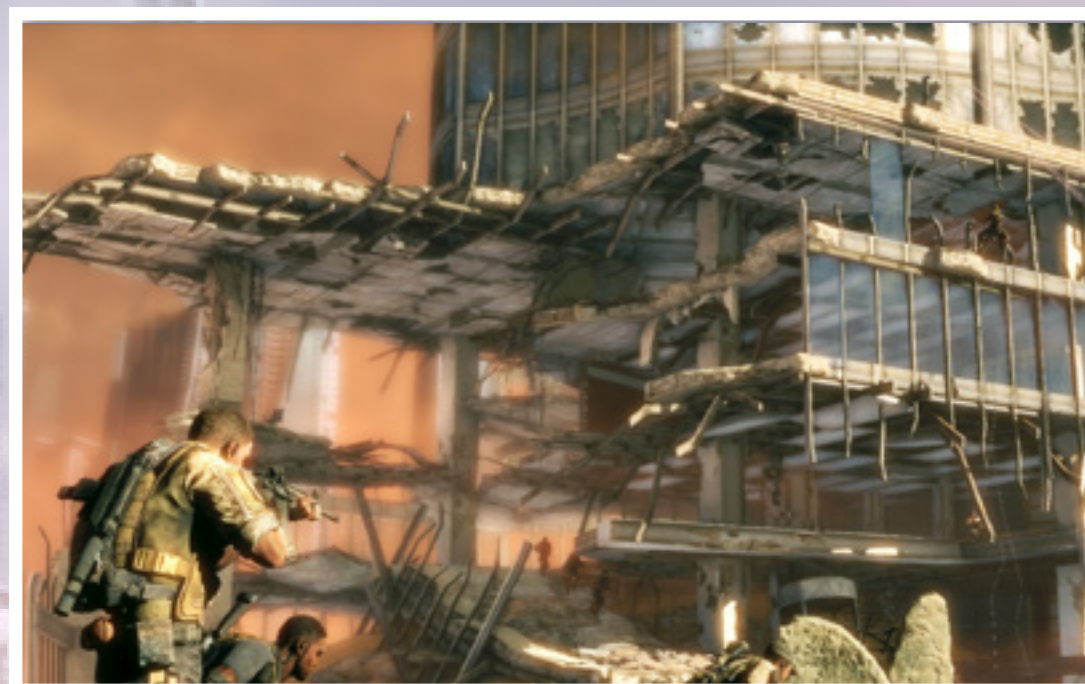
OS: Windows 7

CPU: Intel C2D 2Ghz

RAM: 2 GB

HDD: 6 GB

Grafika: nVidia GeForce 8800 256MB



tačka u ovoj „vreći proseka“ jesu promene u mentalnom sklopu likova kako oni lagano vremenom „popuštaju“ zbog brojnih borbi u koje su ubačeni. Tako će glavni junak imati problema sa vidom i dobijati halucinacije ali i ubijati protivnike znatno nasilnije i bez trunke razmišljanja o tome. Na sličan način će i saborci kojima on komanduje delovati nezainteresovano a kasnije i agresivno i ljutito, za razliku od početnih misija kada će se ponašati kao pravi profesionalni vojnici.

Samu priču napisao je Volt Vilijams koji navodi da je glavnu inspiraciju pronašao u delu Džozefa Konrada – Srce tame (Heart of Darkness)

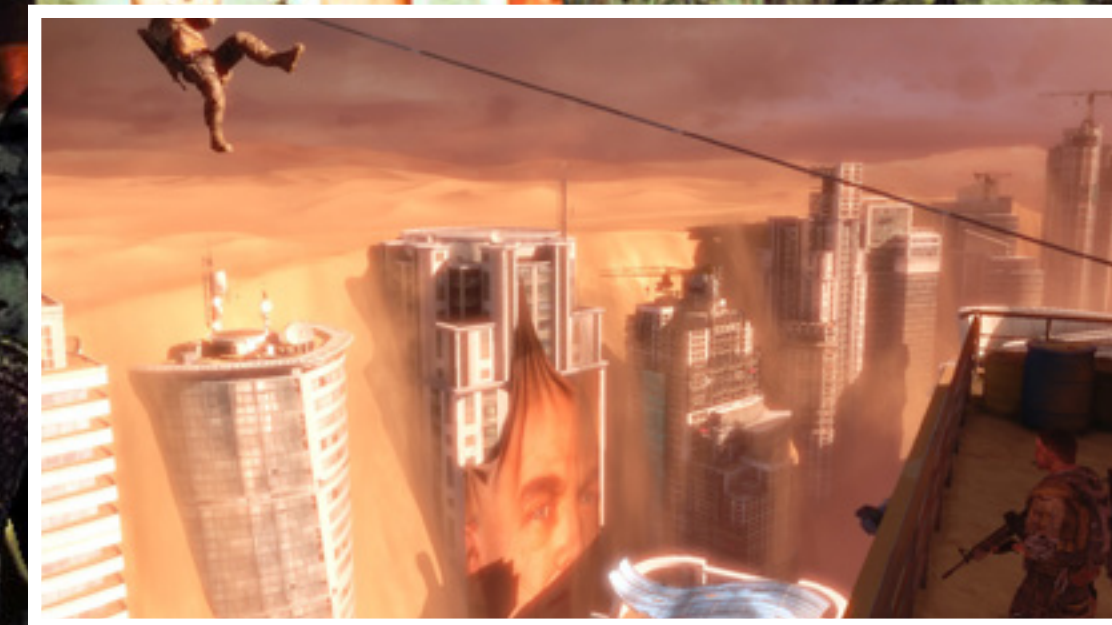
Međutim, glavna svetla tačka igre jeste njena priča. Pomenimo prvo da glasove glavnim likovima poklanjaju Nolan Nort (možda najpoznatiji kao Desmond iz Assassin's Creeda) i Brus Bokslajtner, poznat po ulogama u Tron-u. Samu priču napisao je Volt Vilijams koji navodi da je glavnu inspiraciju pronašao u delu Džozefa Konrada – Srce tame (Heart of Darkness) ali postoje i paralele sa Apokalipsom Sad i drugim delima.

Priča počinje nakon već pomenutih peščanih oluja koje su uhvatile Džona Konrada na povratku iz Avganistana u Dubajiu. Ovaj problematični vojnici sa poremećajem ličnosti i njegov 33. bataljon pokušali su da izbave oko hiljadu civila u konvoju iz grada, ali karavan nikad nije stigao na odredište. To je ujedno i poslednja informacija o Konradu, sve do dolaska nove radio poruke, jedinog načina komunikacije kroz pešчанu oluju koja navodi da je pokušaj evakuacije neuspeo i da su svi mrtvi. Nakon ove poruke, američka vojska šalje Delta Force tim sastavljen od trojice ljudi, kojim predvodite vi, da pronađu Konrada i saznaju šta se zapravo dogodilo u Dubiju. Tada kreće jedna od najzanimljivijih priča u video igri sa kojom smo se susreli u proteklom periodu, možda i nekoliko poslednjih godina.

... igra ima ukupno četiri završetka...

Iako je izvođenje donekle problematično, ne posebno napredno niti intuitivno za ovaj žanr a verovatno se ni ovaj tip igara ne dopada mnogima, topla je preporuka da Spec Ops: The Line odigrate, ukoliko možete, upravo zbog same priče.

Na kraju još jedan savet – igra ima ukupno četiri završetka, za neke morate da sačekate da se okončaju „credits” odnosno lista svih onih koji su učestvovali u pravljenju ovog naslova. Naravno, pokušajte da imate i što ažurnije save game fajlove kako biste mogli da iskusite sva četiri završetka.



Autor: Bogdan Diklić

DARKSIDERS 2

Smrt je novo crno!

Iznedrivši korektan i dobro ocenjen naslov Darksiders u kojem se igrač našao u ulozi jahača apokalipse Rata, THQ je odlučio da odobri Vigilu da razviju nastavak – Darksiders 2. U njemu, iz nekog razloga u dominantnoj ljubičastoj boji, upravljate Smrcu, drugim jahačem. Priča se odvija u isto vreme kada i prvi deo igre – kao što je poznato, Rat je optužen da je bez razloga pokrenuo apokalipsu zbog čega je osuđen od strane Saveta na stogodišnje zatočeništvo. Smrt, znajući da je Rat najčasniji i najnekorumpiraniji od četvorice jahača, kreće u odbranu imena svog brata. Ono što do sada nismo znali jeste da su jahačli zapravo svojevrsna fuzija anđela i demona i da su, kako bi održali balans u univerzumu, iz Saveta odabrali četvoricu jahača da ubiju sve druge nefilime (to su ovi fjuzirani anđmoni odnosno dendeli). Smrt, kao, jelda, smrt, dobila je zadatak da nakon ubistva sačuva sve duše pobijene „braće“. To je sasvim dovoljno informacija da možete da krenete sa igranjem, čak i ukoliko niste odigrali Darksiders 1, mada ćete tako propustiti neke sjajne reference i zanimljive situacije kao kada na primer u ulozi Smrti prvi put sretnete Vulgrima.

... Smrt poseduje jedno primarno oružje i to je naravno kosa, odnosno u slučaju junaka ove igre – dve kose, svaka u po jednoj ruci.

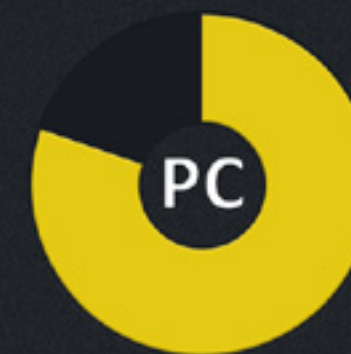
Radeći na nastavku, Vigil je uneo neke promene u gameplay koje su najviše smetale igračima dok su upravljali Ratom. Tako sada Smrt poseduje jedno primarno oružje i to je naravno kosa, odnosno u slučaju junaka ove igre – dve kose, svaka u po jednoj ruci. Pored tog primarnog oružja možete se opremiti i sekundarnim – noževima, mačevima, čekićima, sekirama, „kandžama“ i slično. Sekundarno oružje tako može biti ili snažno i sporo ili brzo i slabije, sve u zavisnosti od vašeg stila igre i kombinovanja sa primarnim. Sve ovo je usledilo prvenstveno iz razloga načina igranja prvog dela – svi su mahom koristili samo mač kao primarno oružje a drugo naoružanje vrlo retko i u specifičnim situacijama. Tako da su već nakon polovine igre igrači shvatili da je najbolje „budžiti“ mač a svu ostalu opremu ostaviti u drugom planu. Sada jednostavno ni nemate mogućnost izbora, jer vam je kosa (odnosno dve) iovako prirodno naoružanje koje ide uz Smrt.

Naravno, transformacija nije samo kozmetičke prirode, kao „Žetelac“ imate znatno veću snagu i dodatni set pokreta i poteza.

Takođe, u prvom delu ste mogućnost jahanja konja dobili tek kasnije, dok je ovde Očaj (Despair) uz vas od samog početka igre. Smrt ima još jednog saputnika, Prašinu odnosno gavrana po imenu Dust koji služi kao

 90%

77



- ✓ Sistem nadogradnje lika
- ✓ Dobra atmosfera
- ✓ Tamnice i skupljanje predmeta
- ✗ Bagovi u PC verziji
- ✗ Loš port
- ✗ Slaba priča



Platforma:
PC, XBox 360, PS3

Razvojni tim:
Vigil Games

Izdavač:
THQ

Web:
www.darksiders.com

Cena:
49.99€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7
CPU: Intel C2D 2Ghz
RAM: 2 GB
HDD: 20 GB

Grafika: GeForce 9800 GT 512MB

ispomoć za pravac kretanja i trenutke „zaglavljivanja“. Oba možete pozvati na pritisak tastera a posebno je zanimljivo što konja možete koristiti i kao oružje ukoliko ga „zakucate“ u protivnika. Pored standardnog zdravlja i mane, skupljate i treći tip „poena“ – arcane, kojeg potom možete da upotrebite da se pretvorite u „Reaper“ formu i tako, makar na kratko, izgledate kao Smrt kakvom se ona najčešće i predstavlja – kao spektralna utvara ne tako jasnog izgleda. Naravno, transformacija nije samo kozmetičke prirode, kao „Žetelac“ imate znatno veću snagu i dodatni set pokreta i poteza.

Smrt poseduje osam karakteristika i mogućnost napredovanja po pitanju nivoa, poput RPG igara. Svaki iskustveni poen omogućava vam da unapredite lika i otključate mu neke nove poteze i znanja. Ostale statistike unapređujete najčešće obezbeđivanjem predmeta za oblačenje (čizama, rukavica, pantalona, štitova...) a tu su i talismani sa specifičnim unapređenjima. Svu ovu opremu možete naći usput, dobiti na poklon ili najčešće kupiti za novac kojeg ste prikupili tokom putešestvija. Novcem možete kupiti i nove poteze i pokrete od „trenera“. Zanimljivo je pomenuti da se u igri pojavljuju i „stonebites“, specijalno kamenje razbacano po svetu kojeg u grupi od tri morate odneti do Blackroot karaktera. On će vam, u skladu sa tipom Stonebite kamenja kojeg ste mu doneli, otključati specifična unapređenja.

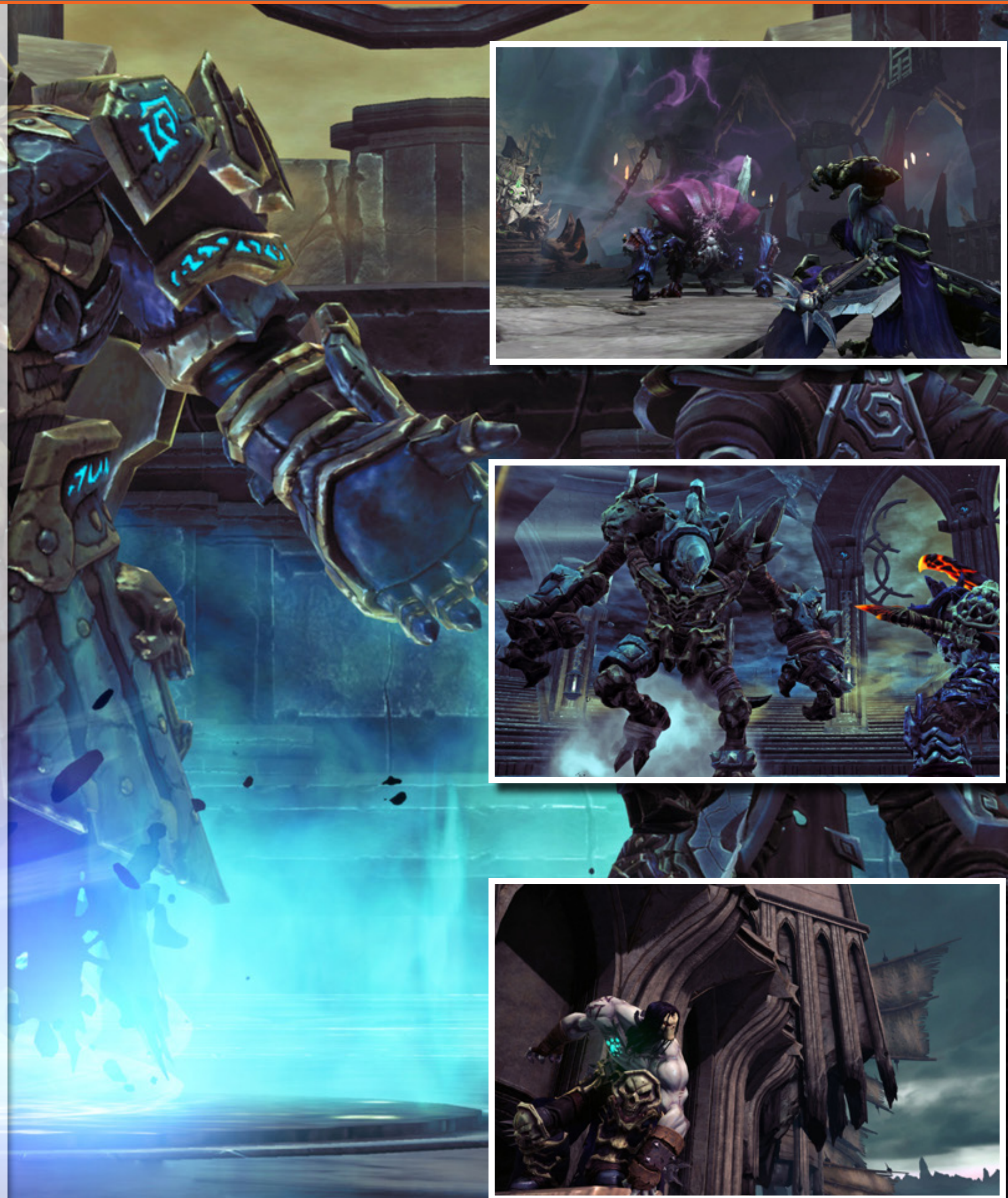
Dok su animacije tečne i Smrt izgleda kao zgodni mladac, ostatak a posebno pozadine i senke deluju kao prvi Pandemonium pre 15 godina.

Sistem „tamnica“ je takođe dobrodošao dodatak u svet Darksidersa. One će vam, u skladu sa tipom, vrstom, veličinom i slično doneti solidan broj predmeta i unapređenja, ako sve odradite kako treba. Problem je,

i ovde ćemo početi sa problemima u ovoj igri, što ne postoji jasni pokazatelj na kojem je nivou taj sporedni zadatak i da li ste u tom trenutku sposobni da uspešno prođete kroz „tamnicu“ ili ne. Međutim, savet bi bio da čim se neka otključa odete u nju, jer ukoliko odlučite da se vratite kasnije, nagrada koju ćete dobiti će biti „smešna“ za trenutni nivo na kojem se vi nalazite. Drugi veći problem je portovanje igre.

Prvo, u grafičkom smislu. Dok su animacije tečne i Smrt izgleda kao zgodni mladac, ostatak a posebno pozadine i senke deluju kao prvi Pandemonium pre 15 godina. Sve ovo naravno pričamo o PC verziji, verovatno onoj koju će najviše ljudi i odigrati. Drugi, znatno veći problem jeste maestralno loša podrška za miša i tastaturu što posebno čudi nakon uspešnog prvog dela igre sa kojim problema nije bilo. Ne samo da konstantno osećate kao da vam nešto nedostaje dok klikćete okolo, već vam ni igra ne pomaže svojim savetima koje dugme da pritisnete. Kaže vam u početku da sa SPACE skaćete, da na levi taster miša udarate, a onda i da na polukružnu strelicu na dole otvarate kovčeg. Mhm ... samo iskustvom i činjenicom da je na „E“ najčešće akcioni taster uspeli smo da se snađemo.

Dalje, kada dobijete prvi iskustveni poen otvara vam se mogućnost da kupite prvi specijalni udarac, svojevrsni teleport udarac gde Smrt velikom brzinom prođe kroz protivnika. Ima ta „magija“ svoju prečicu tokom borbe, samo treba da pritisnete Space. Međutim, kvaka je u tome što iako sistem registruje pritisak (ikonica zasvetli) potez se ne događa. Nema veze, postoji i hotkey na tastaturi. Jedini problem je što je u pitanju broj 6, a vi sad stavite prste na WASD i vidite koliko je lako pritisnuti 6 dok ste u žaru borbe. Tastere naravno možete prekombinovati, ali gde ćete onda sa „magijama“ koje su na 1, 2 ili 3 ako neki od tih tastera dodelite ovom potezu sa 6? Tako da će svi oni koji su zapravo želeli da igraju PC verziju zbog tastature i miša a da bi izbegli džojped, morati da prikače isti ukoliko

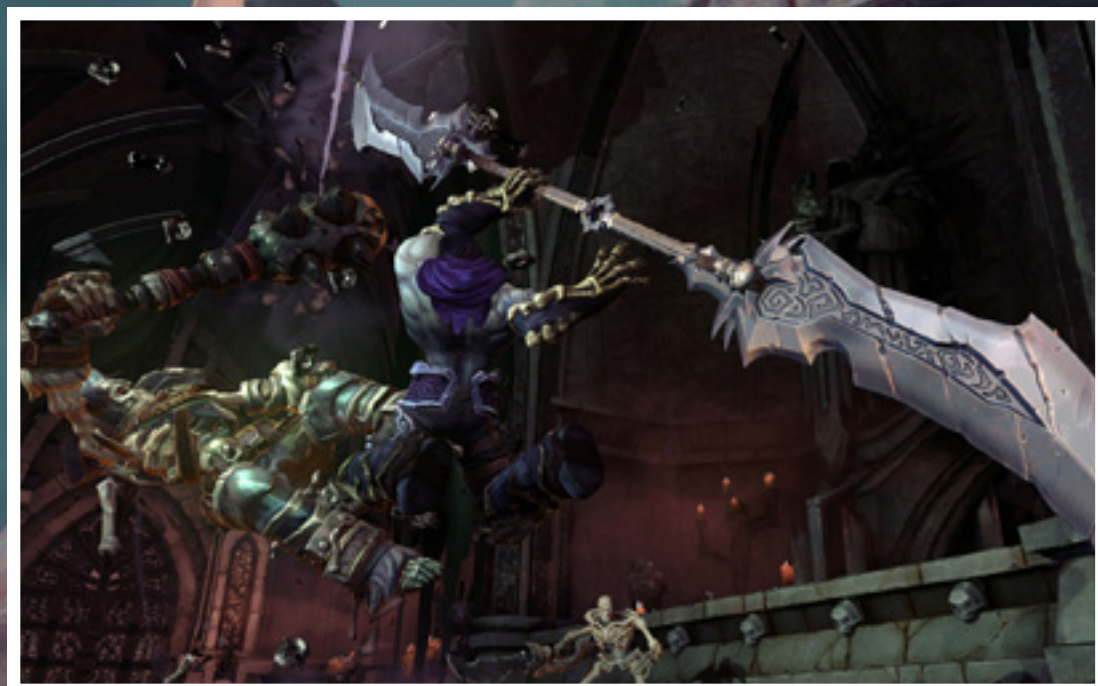


žele da imaju iole zanimljivo iskustvo. Dodajte uz sve to i nekoliko bagova koji onemogućavaju da skrolujete delove teksta, selektujete opcije u meniju i slično i shvaćete kroz kakvu muku morate da prođete.

I dok su verzije za konzolu svakako bolje zbog nepostojanja ovih port problema i komplikacija sa tastaturom i mišem i ova za PC donosi sasvim solidnu porciju zabave...

Iako je atmosfera u igri zaista sjajna i donosi dobar osećaj igranja jedne od onih starih dobrih akcionih igara u sličnom maniru, u današnje vreme očekujemo i da priča prati atmosferu, a ovde je dosta „mlaka“, te sa njom možemo da zatvorimo poglavlje negativnih osobina igre.

Darksiders 2 je dobra akcija koja nema konkurenciju, posebno na PC platformi. I dok su verzije za konzolu svakako bolje zbog nepostojanja ovih port problema i komplikacija sa tastaturom i mišem i ova za PC donosi sasvim solidnu porciju zabave i vredan nastavak prvog dela igre, posebno zbog toga što su Vigil-ovci zaista ispravili sve ono što nije valjalo u kecu i dodatno unapredili jake segmente.





KLAN RUR MAJICE 2012

KLANRUR.RS

Autor: Aleksandar Ilić

TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON

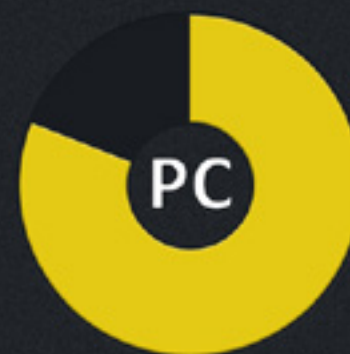
Priča se nastavlja... ili da li je tako?

Velika je radost bila kada je Activision potvrdio nastavak War of Cybertrona i najavio TransFormers: Fall of Cybertron. Onda je radost bahato splasnula kada sam skapirao da nije najavljeno za PC. Mada imajući u vidu da je ovo Activision, onda je sasvim sigurno bilo i bez potvrde da će izaći za sve što može da izađe. Što se i pokazalo tačnim posle nekog vremena pa je potvrđena i PC verzija.

Poslednji put kada smo videli naše junake i antijunake sa Kibotrona (Sajbertron? NE! – Kibotron, deal with it.), Optimus je pripremao Ark za daleko vasijsko putovanje i bega sa Kibotrona. Sada se priča dešava na Ark-u... ne, naravno da nije tako. U stvari, priča se veoma ne dešava tu već smo i dalje nekako na Kibotronu i dalje radeći sve isto kao i u prvoj igri. Što ima svoje loše i dobre strane. Dobre su to što je gotivno istraživati istoriju tog najmanje poznatog elementa ove franšize i njegove istorije, znamenitosti itd. Tako da je sa istorijske strane Kibotron dobio straobalnu ekspoziciju u ove dve igre. Loše je jer smo to radili i pre dve godine u War for Cybertron i osećamo se malo prevareno jer smo očekivali novu igru.

95%

80



- ✓ Bolje od prve igre
- ✓ Igrivost
- ✓ METROPLEXII
- ✗ Ništa novo
- ✗ Nema naracije
- ✗ Osećamo se malo prevareno



Platforma:
PC, Xbox 360, PS3

Razvojni tim:
High Moon Studios

Izdavač:
Activision

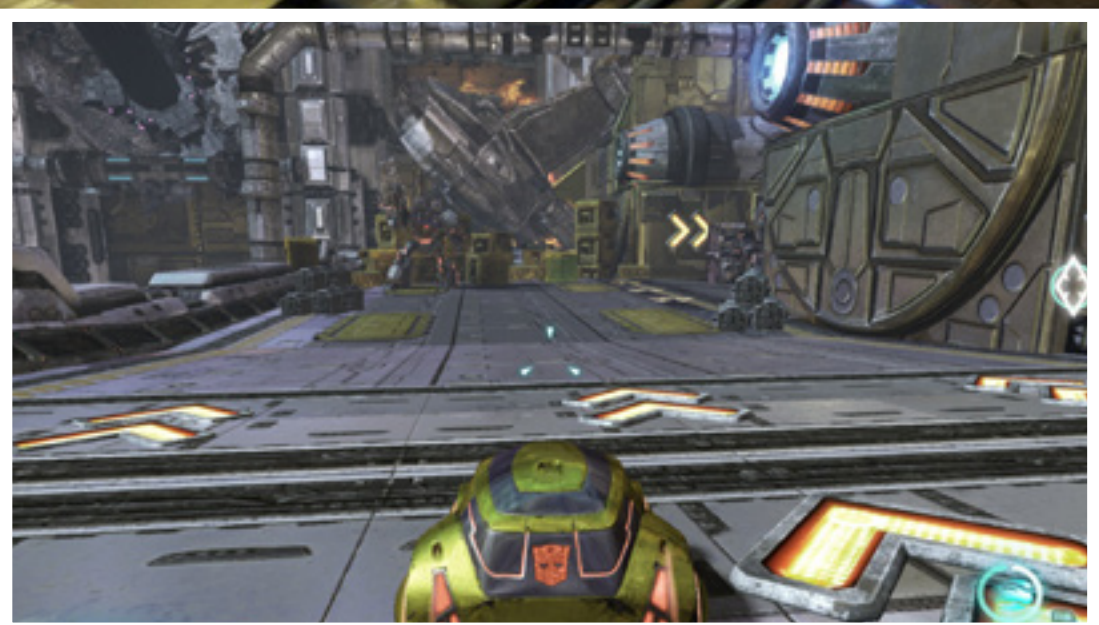
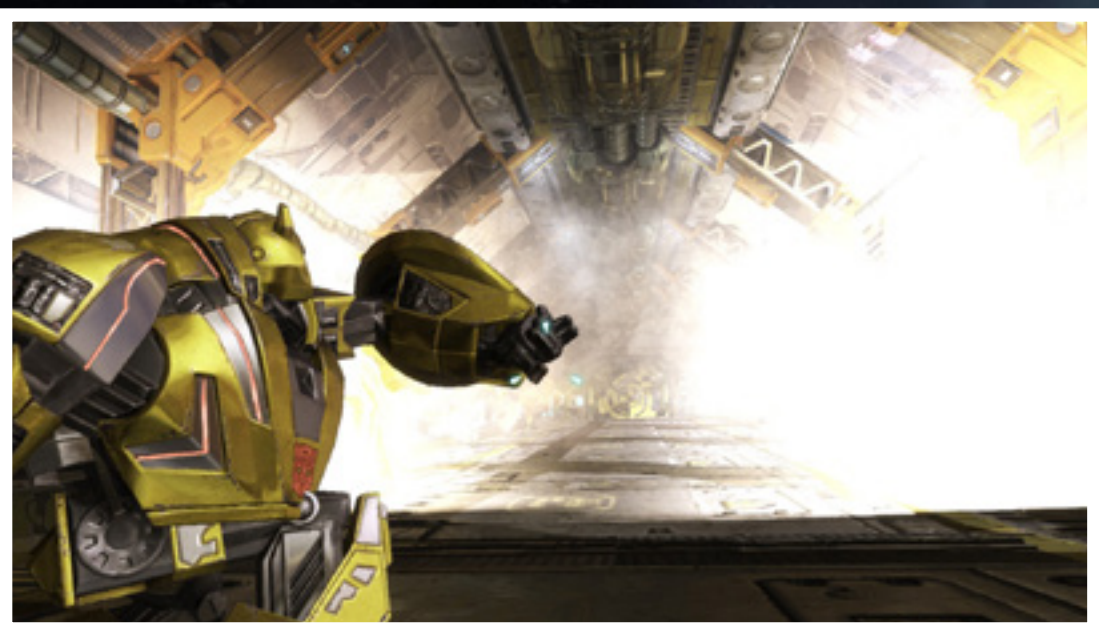
Web:
www.transformersgame.com

Cena:
49.99€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7
CPU: Intel C2D 2.6Ghz
RAM: 2 GB
HDD: 8.4 GB

Grafika: GeForce 8800 GT / Radeon HD 4850



Opet, Fall of Cybertron je tehnički i gejملهjom dosta bolja igra od prve. Skoro da smo pomislili da su u Activisionu rekli:

- Bobi Kotik: "Hej, bila je super ona prva igra, kako se zvaše ono... Tinejdž Mutant Roboti

Transmetroseksualci?;

- Neimenovani zaposleni: "TransFormers: War for Cybertron?";

- Bobi Kotik: "Da, ta, ali hajde da je poboljšamo i napravimo boljom i prodamo za iste pare. Zovi mi one iz High Five ateljea."

-Neimenovani zaposleni: "Mislite na High Moon Studio, evo odmah."

... i onda uradili polurimejk tj. reboot. Ali nisu i umesto toga smo dobili još jednu igru sa skoro istom tematikom. Pa tako na pola puta ka crvotočini, Ark biva napadnut od strane Deseptikona, tu je malo makljanja i onda priča počinje nekoliko sati unazad. Naravno, ako igrate kampanju, krećete sa Autobotima sa kojima igrate do pola igre, a od pola igrate sa Deseptikonima.

Sada igrač kada promeni lika ili pređe da igra sa Deseptikonima, ostaju mu svi krediti i sva poboljšanja jer svi likovi i obe strane koriste ista oružja.

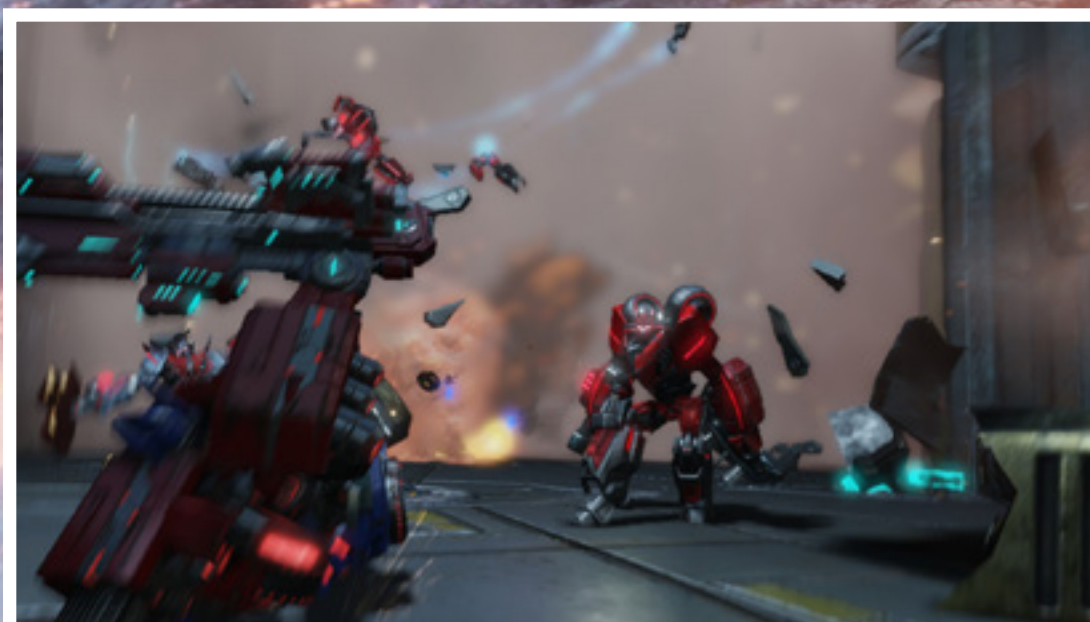
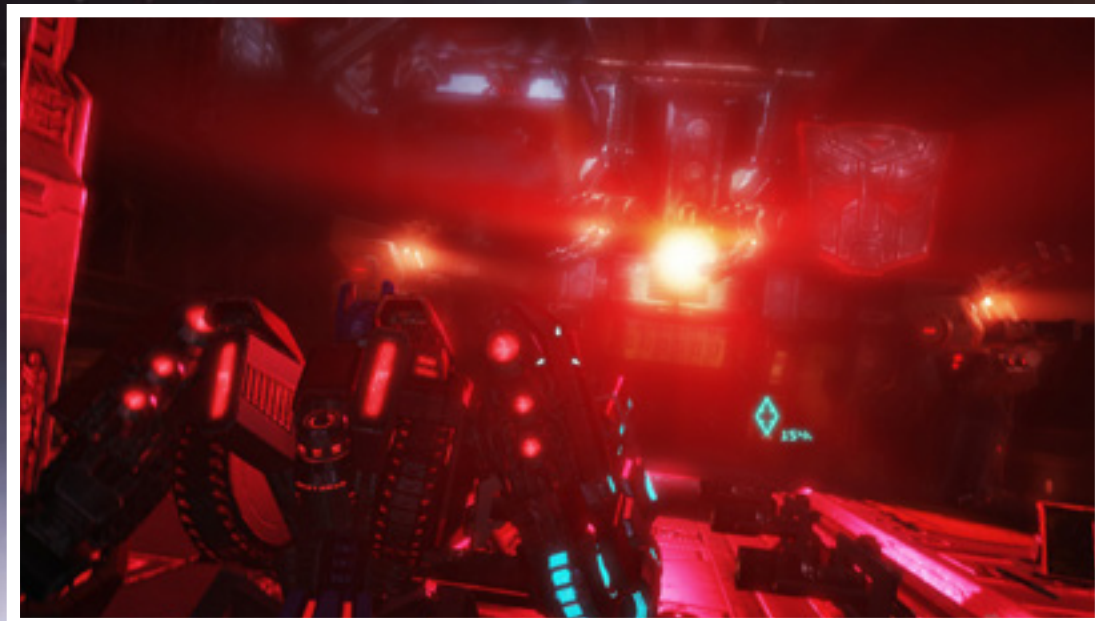
Za razliku od prve igre, ovde je malo poboljšan sistem oružja, njihovog apgrejdovanja i slično. Igrač skuplja kredite tj. valutu pomoću koje kupuje dodatke za oružje i sama oružja na mnogobrojnim Teletran stanicama kojih ima stvarno svuda po Kibotronu. Sada igrač kada promeni lika ili pređe da igra sa Deseptikonima, ostaju mu svi krediti i sva poboljšanja jer svi likovi i obe strane koriste ista oružja. Tu si i nezaobilzni mali dodaci, kao hologramski štit, mali dron koji leti i pomaže vam pri većim gužvama i slično. A moram i da pomenem orozivnu pušku koja ispaljuje visokokorozivnu tečnost koja bukvalno istopi protivnika. Izgleda magično, mada je nišanje malo neprecizno. Što se tiče Teletran

stanica, one rade ok ali se tu baš vidi da je ovo ipak prvenstveno konzolaška igra. Meniji su teški za kontrolisanje, a da bude još gluplje, i kada igrate sa džojpedom, prosto vam fale neke komande pa morate mišem da potvrdite kupovinu i izađete iz menija. Transformisanje je i dalje tu, izgleda bolje, radi bolje. I sve generalno radi malo bolje, fizika, pucanje, sve je dosta fluidnije. Vožnja je dosta bolja nego u prethodnoj igri, mada nije toliko uzbudljiva kao pre jer su uglavnom deonice prilično jasne i bez izazova. Isto važi i letačke delove. Nekako je u prvoj igri to sve bilo raznovrsnije, a ovde je nekako linearnije ali dosta bolje izvedeno.

Grafika je ako ne ista kao u prvoj igri, onda minimalno bolja. Lično nisam fan kako igre izgledaju u Unreal enginu i tako je i ovde, nekako se sve stopi uprkos mnoštvu detalja, pa izgleda nedefinisano, sivo-braonkasto u dosta slučajeva. Muzika je odlična, glasovna gluma, odlična. Doduše, primedbu imam na nedostatak naracije kao u prvoj igri koja realno nije bila potrebna ali je davala veoma poseban šmek igri i prosto osećaj da je to to.

Nekako je prelaka na kojoj god težini da igrate, i to naravno u poređenju sa prvom igrom.

Ali te sitnice ne oduzimaju puno ukupnoj slici. Igra nije predugačka ali svih tih 12-15 sati će vas vući napred bez želje da pauzirate igru, pa čak i radi odlaska u WC. I čak kad razmislim, stvarno ima malo trenutaka leškarenja tokom igre tj. loading ekrana itd. Opet, jednu stvar moram dodati da mi se baš nije svidela ali da sam to skapirao tek negde na pola igre. Nekako je prelaka na kojoj god težini da igrate, i to naravno u poređenju sa prvom igrom. Što je možda i problem većine današnjih naslova iz velikih izdavačkih kuća koje se čepe igračima i "everyone must win" strategija ume da bude malo zamorna. Te je sve



manje izazova i onih kažnjavajuće teških delova u visokobudžetnim naslovima kao što je ovaj. Što se tiče same igre, imate više načina za igru, možete direktni napad, možete i strpljivo da se krijete iza svega i svačega i prepucavate. A možete i da se šunjate i tiho mrcvarite protivnike, mada imaćete na trenutke i sasvim suprotnu opciju, da nanišanjate grupu protivnika i zbrišete ih masivnim vazdušnim napadom. Igra će vas ipak malo gurati da igrate na sve načine, pa ćete teško dominirati samo jednim stilom. Pogotovo što neki Autoboti i Deseptikoni su prosto savršeni za određene radnje, dok za neke nisu. Ima stvarno svega. Inače, igracete kao Optimus, Bamblbi, Vortex, Jazz i još dosta drugih junaka i negativaca iz pregoleme postave ove franšize. Tu su naravno i neki likovi iznenađenja. Kada smo kod iznenađenja, evo jednog, malo spoileričastog ali ništa strašno, pošto je jedan od glavnih elemenata u igri povlačenje ručki da bi se nešto desilo, otvorila vrata, nešto pokrenulo itd, u jednom trenutku ćete naići na random sakrivenu ručku koju kada povučete, aktivirate... pa nju. Tačnije, ručka se pretvori u malog robota, koji bukvalno malo prodensa, stepuje i šta već. Kada na to naletite, sačekajte kraj plesa, bićete počašćeni.

Tako da je u biti igra zabavna, mogla je da bude malo duža ali ok, tu je multiplejer.

Nekih konkretno loših strana nema sem ovih pomenutih i opšteg utiska da se osećam malo prevareno jer sam očekivao skroz novu avanturu, svetove itd. da bih igrao nešto kao u prvoj igri. Opet, i to je ok, mada mi u malom mozgu se čuje tužna pesma za propuštenu priliku da umesto od OK igre, High Moon napravi DO JAJA igru. Dosta elemenata, grafičkih i gejملهj problema je prepravljeno i doterano. Tako da je u biti igra zabavna, mogla je da bude malo duža ali ok, tu je multiplejer. Mada ni MP nije nešto specijalno. Najveći žal u prvoj igri mi je bio kada sam se konektovao na oficijelni server i video da ima čitavih 5 igrača worldwirde. Tako je nekako i ovde, a i sam MP mod je klasični VS šuter multi mod, tako da i ne treba nešto trošiti reći o tome.

Može se reći da je TransFormers: Fall of Cybertron bolja igra od prve u većini bitnih delova ali idejno i nije baš. Ne mogu da kažem da nisam uživao, jesam ali sam potajno želeo da je igra bolja i da možda ne vredi punu cenu za koju se prodaje. Što znači u stvari da bih mogao da preporučim stvarno svakome ovu igru samo ne za ove pare, čekajte da padne i da izađe sa svim DLC-ovima. Ako stek linac, biće vam do jaja, ako ste odrasli, biće vam gotivno jer nije silovanje kao što je to Majkl Bej uradio sa filmovima i vidi se da su kreatori u suštini ispoštovali materijal koji im je dat. Iskreno se nadam da će naredna igra doneti neke vidljive, realne promene.

Autor: Bogdan Diklić

Sleeping Dogs

Iznenadenja, iznenadenja...

Sigurno je veliki broj igara došao „niotkuda“ i iznenadio nas kvalitetom ali ko će sada da pokušava da se svega seti. Pomenućemo samo Orcs must Die kao manji naslov iz skorijeg perioda i zasigurno Far Cry kao krupniji hit od pre desetak godina. Međutim, ne događa se često da se pojavi „neplanirana“ igra koja je pritom bila otkazana i „na aparatima“ a da nakon toga postane hit. Upravo to se dogodilo sa Sleeping Dogs-om. Ukoliko vam je osnova igre bila donekle poznata, to je verovatno zbog toga što je Activision najavio pod imenom True Crime: Hong Kong a potom stavio „na led“ tokom prošle godine. Upravo tada je pokupio Square Enix, promenio joj ime i angažovao United Front da završi igru.

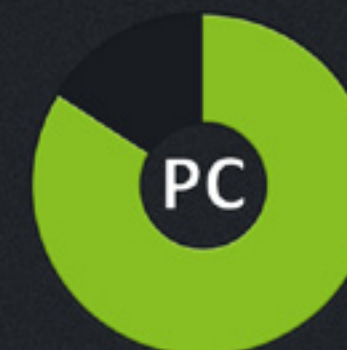
Vei Čen je ime glavnog junaka, policajca koji je na tajnom zadatku i trebalo bi da se infiltrira u organizovane grupe krimosa Hong Konga...

A igru nije lako opisati, ali pokušaćemo sa asocijacijama. Zamislite osnovu igre kao Grand Theft Auto, i ovo je ujedno i najlakša asocijacija. Sada, u priču ubacite neke od čuvenih pokreta i poteza koje ume da uradi Max Payne, pa tome dodajte bullet time. Sad glavnog junaka ubacite u neku hong kong akciju punu tabanja. Sad to tabanje zamislite kao da je iz Batman Arkham Asylum/City. Konačno, sve te borbe „umuljajte“ u svet GTA koji se strašno izmešao sa Just Cause-om. I na taj način ćete dobiti možda i najprecizniji opis Sleeping Dogsa bez potrebe da čitate dalje.

Da ne prelazimo odmah na grafiku i zaključak, ipak da-jmo još malo teksta „za vaš novac“ (onaj virtuelni, pošto je PLAY! besplatan). Vei Čen je ime glavnog junaka, policajca koji je na tajnom zadatku i trebalo bi da se infiltrira u organizovane grupe krimosa Hong Konga – trijade i da ih „razmontira“. Međutim, Vei nije baš tako „čist“ kao što se u prvi mah može pomisliti niti je istorija njegove porodice nešto čime se čovek može

90%

88



- ✓ Sjajna akcija
- ✓ Grafika u PC verziji
- ✓ Sporedne misije
- ✗ Kratka priča glavnih misija
- ✗ Jednostavna mehanika pucanja iz vatrenog oružja



Platforma:
PC, XBox 360, PS3

Razvojni tim:
United Front Games

Izdavač:
Square Enix

Web:
www.sleepingdogs.net

Cena:
49.99€

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Inte C2D 2.4Ghz
RAM: 2 GB
HDD: 15 GB
Grafika: ATI Radeon 3870 / GeForce 8800



pohvaliti. Takođe, glavni lik će uskoro saznati da ni njegovi šefovi u policiji nisu cvečke i da su korumpirani i samim tim opasniji i od samih Trijada sa kojima se bori.

... igrači lako dostižu celih 25 sati gejmplaja koliko dizajneri govore da Sleeping Dogs poseduje...

Glavna stvar koja kupuje igrače u vezi sa Sleeping Dogsom jesu zapravo sporedne misije u GTA fazonu. Tako Vei može pevati karaoke, voziti trke, hvatati sitne lopove i džeparoše i pomagati „pravim“ policajcima, skupljati novčiće po gradu, birati tapete i slične ludorije dok ujedno i dalje ima glavni i primarni cilj odnosno misiju. Tokom igre ćete čak moći da birate i nekoliko devojaka sa kojima se možete zabavljati. Na ovaj način igrači lako dostižu celih 25 sati gejmplaja koliko dizajneri govore da Sleeping Dogs poseduje što nije

nimalo mala cifra. Iako autor ovih redova nije fan prevelikog broja sporednih misija, dobro je da postoje jer postoji i publika za njih. Problem može biti to što dobar deo tih sati otpada na sporedne a ne na glavnu misiju, što nekima može zasmetati.

... bacite protivnika u telefonsku govornicu, odvalite mu glavu o vrata automobila...

Druga glavna stvar (mogu li biti dve glavne stvari?) koja će vas privući Sleeping Dogs-u jeste akcija kada prigusti i kada krene šibanje. Vei, poznavalac borilačkih veština zapravo najviše voli da upotrebljava svoje telo odnosno ruke i noge kako bi rešio sve nesuglasice, što doprinosi onom delu borbe u Betmen fazonu o kojem smo već pisali. Postoje laki i brzi udarci, postoje teži, postoje blokiranja protivničkih poteza i kontra udarci. Najinteresantnije je to što za savladavanje protivničke



sile možete da upotrebite i okruženje odnosno objekte koji su oko vas – bacite protivnika u telefonsku govornicu, odvalite mu glavu o vrata automobila i slične „pikanterije“. Postoje i delovi borbi koje možete odigrati vatrenim oružjem, ali ćete ubrzo shvatiti da će vam biti od koristi samo u ograničenom broju slučajeva kao i da će borba prsa u prsa biti znatno efikasnija. Kao i da su dizajneri igre hteli da vas nateraju na taj put jer ćete svako prikupljeno oružje nakon završene misije „gubiti“ pa ćete za narednu morati da nađete novo, ukoliko baš želite da se „raspucate“. Vei uspešno koristi okruženje kao sopstveni zaklon, iz kojeg može da raspali po protivnicima ili pak da iskoči i preskoči vozilo, ode na drugo, iznova se sakrije, preleti barijeru i u doskoku savlada neprijatelja i sve ono što i svi normalni ljudi mogu uvek da urade bez ikakvih problema!

Tokom igranja prikupljaćete poene koji određuju da li ste bliži trijadama ili policiji (već smo pomenuli korumpiranost među pandurima) ali i sopstvenu „ličnu“ skalu koja zapravo određuje koja je vaša generalna reputacija. Veiju možete i kupovati odeću, dodatke i vozila, a poboljšanja poena imaju uticaja i na stvarne borbe a ne samo na „kozmetiku“.

... u svakom trenutku možete videti misije koje su vam na raspolaganju i odabrati ih a potom otići na naznačeno mesto na mapi.

Sleeping Dogs ne deluje kao posebno teška igra za bilo koga sa imalo iskustva u ovom žanru, a svemu

doprinosi i činjenica da se pozicija snima veoma često pa greške koje napravite neće predstavljati veliki problem. Sistem pokretanja misija takođe je sličan – u svakom trenutku možete videti misije koje su vam na raspolaganju i odabrati ih a potom otići na naznačeno mesto na mapi.

Ono po čemu se igra ističe posebno u PC verziji jeste znatno bolja grafika nego na konzolama, nakon primene DLC paketa sa dodatnim i poboljšanim teksturama. To samim tim čini ovaj naslov jednim od retkih koji je na PC-ju zapravo bolji nego na konzolama. Naravno, sve to po ceni dovoljno snažnog računara koji te teksture može da „izgura“ sa dovoljno dobrim nivoom frejmova po sekundi.

... u biti predstavlja susret GTA i Hong Kong akcionog filma, dovoljno je zabavna...

Square Enix i United Front Games su na taj način uspeali da izdaju uspešan naslov i izvuku ga iz groba u kojem je jednom nogom bio. Iako bi možda neko rekao da igra nije posebno originalna, jer u biti predstavlja susret GTA i Hong Kong akcionog filma, dovoljno je zabavna sa brojem glavnim i sporednim misijama, ima super akciju, kvalitetnu grafiku i u biti predstavlja čistu zabavu, baš ono što bi jedna video igra i trebalo da bude. Taman da prekratite vreme pre velikih hitova u poslednjem kvartalu.

Autor: Bogdan Diklić

GUILD WARS 2

ArenaNet ponovo oduševljava

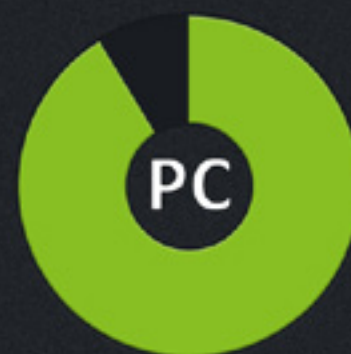
Vreme kada se pojavio prvi Guild Wars je bilo zanimljivo vreme. MMO naslovi su bili na početku, mogli su se nabrojati na prste dve ruke i činjenica da su ArenaNet-ovci ponudili MMO u kojem samo kupujete igru a nadalje igrate besplatno, bez mesečne pretplate, podigla je mnogo obrva među gaming populacijom. Mnogi su smatrali da je kvalitet igre loš, ali je na sreću Guild Wars bio MMO vredan pažnje. Iz tog razloga, doživeo je i svoje oficijelne nastavke, a pre pet godina i najavu svog drugog dela.

Iako je sistem „srdašaca“ vrlo interesantan, on neće biti dovoljan da dobijete daleko potrebnije iskustvene poene, i tu na scenu stupa sistem dinamičkih događaja.

Ne možemo reći da smo u potpunosti iznenađeni onim što nam je GW2 ponudio imajući u vidu da smo učestvovali u beta testovima i posmatrali alfa verzije igre godinama unazad na GamesCom-u, ali je ipak finalno „puno“ izdanje nešto drugo u odnosu na beta testiranje. Stoga, da li NCSoft konačno može da odahne i nada se da posle bezbroj propalih naslova ima još jedan hit?

 90%

92



- ✓ Dobre borbe
- ✓ Dinamički zadaci
- ✓ Grafika
- ✗ Loš tutorijal
- ✗ Neintuitivno za početnike

**Platforma:**
PC**Razvojni tim:**
ArenaNet**Izdavač:**
NCsoft**Web:**
www.guildwars2.com**Cena:**
59.99\$ / 79.99\$ (Digi Deluxe)**Preporučena konfiguracija:**

OS: Windows 7 / XP sp2

CPU: Intel C2D 2Ghz

RAM: 2 GB

HDD: 25 GB

Grafika: GeForce 8800 GT

SISTEM MISIJA

Glavna razlika Guild Wars u odnosu na druge naslova istog žanra je odsustvo „fiksnih“ lokacija za preuzimanje novih zadataka. Odnosno, nakon što završite početni tutorijal dobićete priliku da šetate po mapi Tirije i tražite jadne male sugrađane kojima je potrebna vaša pomoć. Rešavajući njihove probleme i skupljajući srca (sistem se zove „Renown Hearts“) vaš imidž „u kraju“ će rasti i dobijaćete Karma poene. Karma poenima kupujete specijalne predmete. Iako je sistem „srdašaca“ vrlo interesantan, on neće biti dovoljan da dobijete daleko potrebne iskustvene poene, i tu na scenu stupa sistem dinamičkih događaja. To je, možemo slobodno reći, osnova na kojoj se bazira GW2. Naime, dok putujete Tirijom i istražujete, nabasaćete na razno-razne probleme i situacije u kojima se traži vaša pomoć. Veličina i obim problema zavisi od toga na koliko prijatelja i saboraca možete da računate. Ovo u početku neće biti problem jer je igra tek lansirana i poseduje veliki broj igrača, ali kasnije može doći do izvesnih nelagodnosti ukoliko u određenom delu zemlje ne uspete da skupite dovoljno drugih junaka za uspešno okončavanje (dinamičkog) zadatka. Takođe, ukoliko ne odreagujete i ostavite situaciju „na Božiju volju“, lako se može desiti da napadnuto naselje „padne“ i da mu vi više ne možete prići dok ga ne oslobodite.

Upravo ovaj „slučajni“ način generisanja dešavanja u igri doprinosi tome da Guild Wars 2 odaje osećaj „žive“ igre u kojoj se stalno nešto događa i u kojoj se stvari ne odvijaju po ustaljenom šablonu gde već uveliko možete očekivati šta sledi ili preporučavati sa prijateljima identične misije koje ste svi prošli bez obzira na vreme, mesto, klasu i broj ljudi u timu. Sve ovo naravno znači i da vam se lako može dogoditi da propustite neki događaj i/ili zadatak, ali se kasnijim povratkom u istu zonu može dogoditi i da ga baš tada iskusite. Zone se inače „podešavaju“ po tome koji je vaš iskustveni nivo u tom trenutku, tako da pružaju taman dovoljno izazova

koliko bi trebalo.

Još jedna stvar koja se odražava negativno na početnike je činjenica da u GW2 apsolutno sve donosi iskustvene poene...

Ono što ističemo kao problem u čitavom ovom sistemu zadataka i napredovanja je činjenica da posle završetka prvih misija i dobijanja Karme, igra ne obezbeđuje dovoljno pomoći i asistencije igraču oko toga šta bi trebalo dalje da radi. Možda je to delimično zbog toga što vas zaista i nema gde uputiti, zbog dinamičkih zadataka, ali bi neka osnovna smernica bila od koristi posebno novim igračima. Veterani će se verovatno snaći. Još jedna stvar koja se odražava negativno na početnike je činjenica da u GW2 apsolutno sve donosi iskustvene poene – iznova, iskusni igrači će to lako shvatiti i iskoristiti, dok će početnici najverovatnije lutati okolo tražeći osobu koja će im dati naredni zadatak.

BORBE

Sistem borbi funkcioniše neobično dobro u GW2. Na početku imate samo jedno oružje i jednu „magiju“ i taj broj se vremenom uvećava. Jedan specijalni potez / udarac / magiju možete da postavite na automatski napad i na nju zaboravite, a ostale bacate po potrebi. Ključ borbe je u tome da morate biti svesni gde ste i šta radite. To podrazumeva da nije dovoljno upotrebiti udarac i potom čekati protivnički i pokušati da ga izblokirate nekom magijom. Akcija tokom borbi je više nego živa, pa morate da naučite da izbegavate protivničke udarce, skačete levo i desno, bacate magije u pravom trenutku, sve ono što biste inače očekivali od neke akcije u trećem licu, recimo DarkSiders-a, pošto nam je tema ovog broja. Stoga će posmatranje borbe iskusnih igrača biti prava „pesma“, uz skoro iscenirane pokrete i poteze. Šta više, pored individualnog iskustva





i razmišljanja, za uspješne borbe biće neophodan timski rad i dobra strategija. Ovde ne mislimo na to da tenka stavite u prvi plan a čarobnjake u pozadinu i slično, već daleko više od toga – planiranje na nivou vojnih taktiziranja i mentalnog nadmudrivanja.

... , moramo reći da je podloga odnosno pozadina iza svakog kreiranog lika osmišljena jako dobro sa očigledno prevelikim trudom koji je uložen u smišljanje svakog pa i najmanjeg dela priče.

Kada govorimo o borbi, ne možemo a da se ne osvrnemo na podvodne borbe. Kretanje u vodi je prirodno i fluidno (a kakvo bi drugačije bilo?) i bitke pod vodom jednostavno funkcionišu. Igračima će čak biti na raspolaganju i različit set naoružanja i mogućnosti za okršaje ispod nivoa mora. Trenutno ne možemo da se setimo drugog MMO naslova sa ovim elementom, ali čak i ukoliko ga je bilo, zasigurno nije bio na nivou na kojem je ovaj segment implementiran u Guild Wars 2. Iako se razvoju karaktera i napretku može zameriti čudan sistem nazivanja specijalnih opcija i resursa koji kasnije koriste za izvođenje poteza i napada, moramo reći da je podloga odnosno pozadina iza svakog kreiranog lika osmišljena jako dobro sa očigledno prevelikim trudom koji je uložen u smišljanje svakog pa i najmanjeg dela priče. To znači da će se u igri mnoge stvari odvijati onako kako su predodređene u skladu sa tim kakvog ste karaktera napravili, kakva je njegova narav, temperament, za koje se životne puteve odlučio a naravno i kako je reagovao kada je igra pred njega postavljala izbor da li će uraditi stvar A ili stvar B.

GRAFIKA I ZVUK

Za grafiku i zvuk prosto moramo napraviti digresiju na većinu viđenih Guild Wars 2 prezentacija i promocija.

Sve u se otprilike odvijale ovako – „Guild Wars 2 će biti super igra, imamo dinamičke zadatke, super je borba – ALI GRAFIKA DA VIDITE ŠTO NAM JE KUL ONA JE MEGA GRAFIKA JE SUPER I TO JE ONO VRH VRHOVA BRAĆO IGRAČI ... GRAFIKA!“. E pa, izgleda da sve to hvalisavljenje nije bilo bez razloga. Iako smo naznake toga dobijali u prezentacijama, raznim saopštenjima za štampu i artworksima, nismo ni zamišljali da će se ovom segmentu u ArenaNetu baš toliko posvetiti. A oni zaista jesu. Guild Wars 2 poseduje jedan od najboljih grafičkih engine-a koje smo imali prilike da vidimo u proteklom periodu. Ovde ne govorimo samo na kvalitet tekstura ili specijalnih efekata, već i na sam dizajnerski stil koji je specifičan i unikatan i kojeg ne možete povezati ni sa jednim drugim a koji je, čini se, „vanvremenski“ ili makar dovoljno napredan da se neće osetiti zastarelim ni posle deset godina.

Igra će izgledati jako lepo i sa minimumom uključenih detalja, a skoro neverovatno ukoliko detalje i kvalitet grafike podignete na viši nivo.

Modeli karaktera takođe izgledaju izvrsno a možda i više od toga njihove animacije. Kada trčite pa nakon toga stanete, lik se neće ukopati u mestu već će pomalo „proklizati“ pa se zaustaviti. Protivnici padaju na leđa i khm ... zadnjicu (dupe! – prim. ur.) tako da zapravo zaista imate osećaj da ste ih udarili nečim snažnim a ne da su pali po naredbi scenariste koji stoji negde sa strane i dovikuje šta je sledeće što treba uraditi. Svi gradovi su izvrsno dizajnirani uz jasne razlike u skladu sa tim kojoj rasi pripadaju. A što je najinteresantnije od svega, sve ovo dolazi sa krajnje razumnim sistemskim zahtevima. Igra će izgledati jako lepo i sa minimumom uključenih detalja, a skoro neverovatno ukoliko detalje i kvalitet grafike podignete na viši nivo. O muzici ne treba trošiti puno reči pored dve – Džeremi Soul. Čovek koji je već mnogo puta do sada bio nominovan za raznorazne filmske i nagrade video

industrije za najbolju muziku i koji je solidan broj od tih puteva nagrade zapravo osvajao, sigurno nije neko ko u Guild Wars 2 svetu nije znao šta da radi. Jedino što nam se nije dopalo jesu pomalo repetitivni komentari NPC-jeva i njihova kuknjava o problemima koji su ih spopali. A ko uopšte pa voli da mu drugi stalno kukaju?

OKRŠAJI

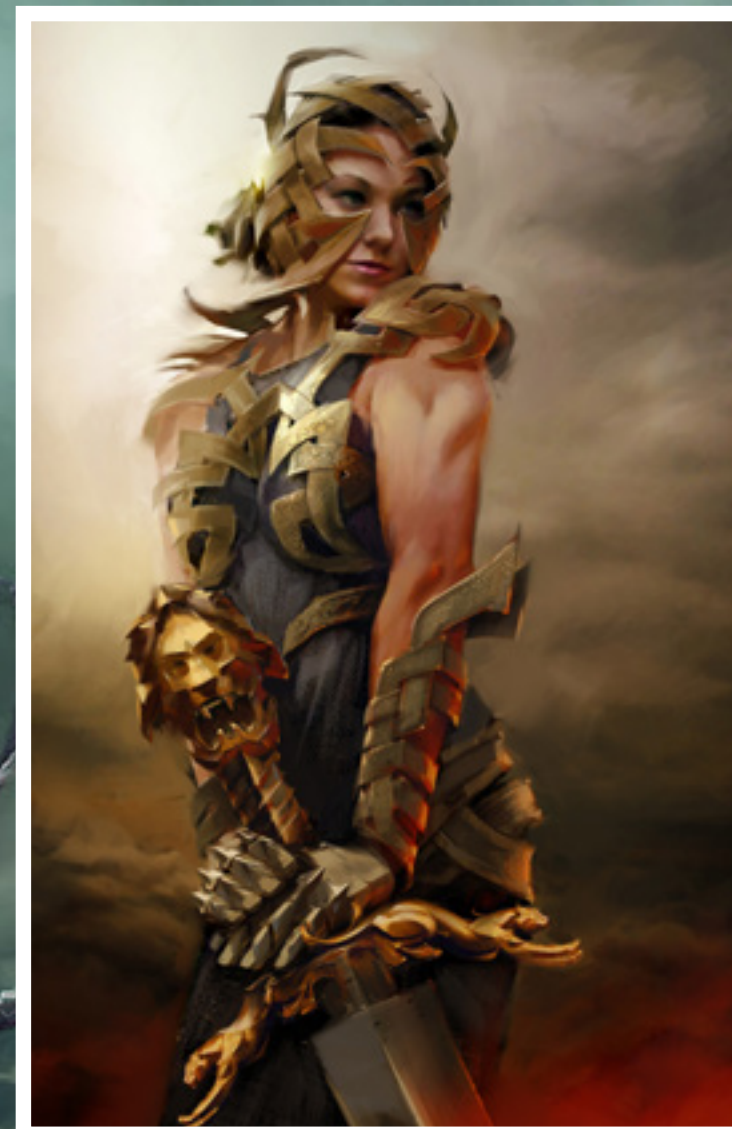
Ono od čega svi očekuju dosta jesu borbe. Pre svega, gotivan je osećaj što u Tiriji (makar za sada), nikad niste sami. Dok se borite lako se može dogoditi da vam neko priskoči upomoć ili da vas oživi ako padnete. Kada smo kod priskakanja, ne postoji način da se „na kvarno“ pokupe iskustveni poeni ili predmeti koji „ispadnu“ iz protivnika – ukoliko ste vi ozledili neprijatelja, vi i dobijate nagradu, bez obzira na to ko zada finalni udarac.

Međutim, strukturni PvP je upravo ono što će privući

Pored ovoga tu je i World PvP odnosno WvWvW, deo namenjen borbama ogromnog broja ljudi (500 vs 500 vs 500) gde igrači automatski bivaju „nabudženi“ na nivo 80 i gde je trenutno zapravo jedini problem da li će ovaj vid okršaja uspeti da se izdigne iz puke borbe velikog broja igrača...

veliki broj igrača i nešto što će doprineti tome da ArenaNet i u profesionalnim krugovima razvojnih timova ubere pozitivne ocene i reakcije. U pitanju je potpuno odvojeni gameplay mod u kojem igrači dobijaju potpuno drugačije bodove i nagrade za mečeve bez obzira da li se uključujete u „brzi fajt“ ili pak učestvujete u turniru. Kroz sPvP bićete u prilici da dobijete i raznorazne kozmetičke opcionalne kojim ćete unaprediti izgled svog heroja i tako se izdvojiti u

odnosu na druge. Pored ovoga tu je i World PvP odnosno WvWvW, deo namenjen borbama ogromnog broja ljudi (500 vs 500 vs 500) gde igrači automatski bivaju „nabudženi“ na nivo 80 i gde je trenutno zapravo jedini problem da li će ovaj vid okršaja uspeti da se izdigne iz puke borbe velikog broja igrača i da ostvari neki smisao po pitanju strateškog osvajanja i nadmudrivanja, a to će biti moguće samo ukoliko lideri timova budu dovoljno iskusni i autoritativni. Kao što smo napomenuli, ArenaNet je sa Guild Wars 2 napravila sjajan posao i zasigurno će svet Tirije dugi niz godina imati veliki broj igrača. I NC Soft može da predahne jer su dobili još jedan uspešan naslov. Što se tiče samih igrača, njima će najviše osmeha izmamiti dinamički događaji, zanimljiva i aktivna borba, sPvP i WvWvW i naravno izvrsna grafika. Na drugom kraju su loš tutorijal i ne toliko intuitivna igra za početnike. Od nas svakako jaka ocena uz nadu da ćemo se sresti u Tiriji!



GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!**

065/ 41 - 54 - 954

**guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs**